L'univers ATARI

ST MAGAZINE

520/1040 ST(E)

MEGA ST(E)

TT

FALCON

MEDUSA

EAGLE

JAGUAR

ET AUSSI..

10 ans de ST/100 n° d'ST MAG
Le musée de Frédéric Aloé
Enfin le WEB pour Atari
ST MAG on WEB
EZ DRIVE 135
IMAGE STUDIO
LIB RTF
INSHAPE 2
Initiation à POV
Installer CALAMUS
ARTWORK
STUDIO SON
IDA
La polytimbralité
Faites des images en relief
Actualité DP
Infographie
Le DSP 56001
Actualités démos
SHEER AGONY
MOON GAMES
Starioland
Lecteur CD JAGUAR
ULTRA VORTEK
FLIP OUT
Programmez un serveur minitel
Enquête lecteur
Revue de presse étragère et fanzines

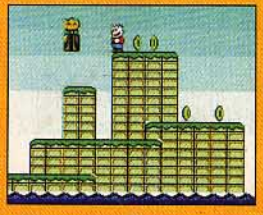
Lecteur CD Jaguar : enfin dispo !!!

Faites des images en relief sur votre Atari

IMAGE STUDIO : fabuleux ! le 1er synthétiseur d'image

ULTIMATE ARENA FALCON : la baston en 256 couleurs

STARIOLAND : le "frère" de super Mario débarque sur ST



N° 100 – DÉCEMBRE 1995 - 32 F

M 2907 - 100 - 32,00 F

BELGIQUE 250 FB – CANADA 7,50 $C - SUISSE 10 FS
DOM-TOM 50 F - LUXEMBOURG 225 F LUX

TECHNO Service

MAGASIN

44, rue du vertbois – 75003 Paris – Métro République

Tél. (1) 48 04 99 75

du Mardi au Samedi - NON STOP de 11H à 18H30

V.P.C.

8, rue Maurice Barres
B.P. 85 - 91700 Ste Geneviève des Bois

Tél : (1) 69 46 00 67

Passez à la vitesse supérieure avec un Power MAC.

Du Pc601 à 66Mhz au Pc604 à 132Mhz.
De 8 à 256Mo de RAM.
De 500 à 4Go de disque dur.
Lecteur CD-ROM Quadruple Vitesse.
De 256 couleurs à 16 Millions.
APPELEZ-NOUS POUR DÉFINIR VOTRE CONFIGURATION.

MONITEURS VIDÉO

Moniteurs Basse Radiation MPR II, garantis 1 an.
Pour Atari ou Power MAC

14 pouces SVGA	1690
15 pouces SVGA	2390
17 pouces Multisync	3990

EXTENSIONS MEMOIRE

Ext 520 STF à 1 Mo	490
Ext Tout STF à 2 / 4 Mo	845 / 1345
Ext 520 STE à 1 Mo	190
Ext Tout STE à 2 / 4 Mo	495 / 990
FALCON 14 Mo	3990

Disques Durs MICROBOX Ultra-Rapides

STF/STE, Falcon et MAC garantis 2 ans constructeur.

540 Mo Externe STF/STE	Tél.
540 Mo Externe Falcon/MAC	1990
1 Go Externe Falcon/MAC	2490
CD-ROM Externe Falcon/MAC Vitesse x4	1990

SCANNERS

Scanner à plat 600 DPI – 16 M. couleurs	3490
Scanner à plat 1200 DPI – 16 M. couleurs	4690

IMPRIMANTES

Canon BJ-200 jet d'encre monochrome	1790
Canon BJC-600 jet d'encre couleur	3290

TOSFax Pro 2.6 — 790

Logiciel gestion fax, minitel et communication.

Modem Olitec 14400	1290
Modem Olitec 28800	1990

JAG-CD 1390

LIVRÉ AVEC 4 CD : VIB-GRID, BLUE LIGHTNING, CD AUDIO TEMPEST 2000, DÉMO MYST.

JAGUAR

Console Seule	990
Console + Cybermorph	1190
Console + Doom	**1290**
Console + Rayman	1449

CATBOX — 590

Interface SON, VIDEO et COMMUNICATION pour votre Jaguar.

ATARI COMPENDIUM — 390
La bible des développeurs sur Atari. En anglais et en 2 volumes.

MAGIC MAC — 1490
L'émulateur ATARI pour votre MACINTOSH ou POWER MACINTOSH. Accélération de 10 à 30 fois par rapport à un Falcon030. Le logiciel que vous attendiez pour changer de plateforme.

EXTENDOS PRO V2.1 — 290
Gestion des CD-ROM SCSI double et quadruple vitesse, des CD-Audio, des CD-Photo Kodak et des lecteurs Multi-CDs.

ICD LINK 2 — 750
Interface DMA–SCSI gèrant tous les disques durs et lecteurs de CD-ROM.

PAYEZ EN 3 FOIS SANS FRAIS (après acceptation du dossier par CETELEM)
Tous les ordinateurs ST/E et compatibles d'autre modifiés pour le marché BELGO-LUXEMBOURG : APPELEZ-NOUS

Toujours plus d'action pour votre ST !

ST Disquettes avec MOKTAR

16 niveaux, 40 monstres différents et des centaines de pièges !
Un Hit des jeux de plate-forme.

Par correspondance uniquement,
64 F
auprès de
PRESSIMAGE, Hors-Séries,
5/7 rue Raspail
93100 MONTREUIL

Nom:.....
Prénom:.....
Adresse:.....
CP:..... VILLE:.....

❑ ST Disquettes / MOKTAR
64 F + 15 F de port soit 79 F.

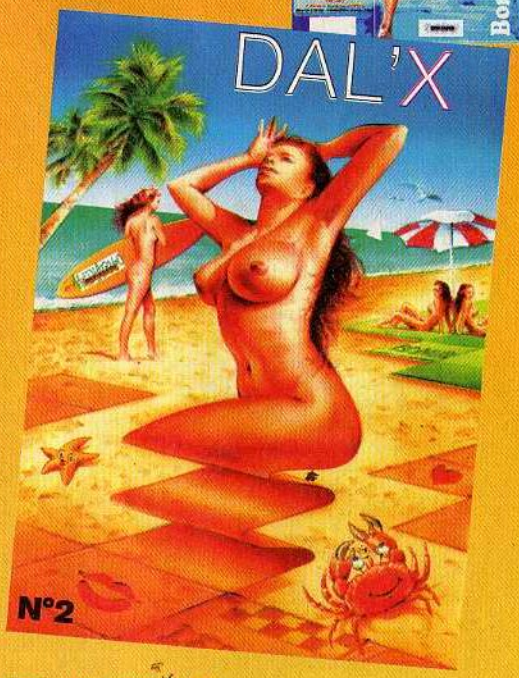
Règlement uniquement par Chèque ou Mandat libellé à l'ordre de PRESSIMAGE.

STM100

SPECIAL NOEL
1 logiciel offert pour 2 commandés!

BOMB'X
50 niveaux de franche rigolade
2 phases distinctes.
Un défi terrible: une femme, plusieurs hommes, un seul élu !
Mode 4 joueurs en simultanée.

Par correspondance uniquement



DAL'X 69 F évidemment!

15 niveaux immenses et délirants.
Reconstituez un puzzle afin de retrouver votre tendre amie.
Mode 2 joueurs en simultanée (avec 15 niveaux supplémentaires).
Univers en 3D avec scrolling.

BON DE COMMANDE à retourner à
MEDIAGOGO,
210 rue du Fbg St-Martin, 75010 PARIS
(A remplir en capitales)

Spécial NOËL

❑ N°1: Bomb'X 69 F
❑ N°2: DAL'X 69 F
❑ N°1 et 2: Dal'X & Bomb'X 120 F
+ ❑ Extensions 1 de Bomb'X - offert pour toute commande de Bomb'X/Dal'X jusqu'au 31/12/95. (20 niveaux supplémentaires)
❑ Extensions 1 de Dal'X 59 F
(10 niveaux supplémentaires-ne nécessite pas Dal'X)

Montant: ..... F + 15 F de port = Montant total ..... F

NOM : .....
PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
Code postal : ..... Ville: .....
Le: ..... Signature:
accompagné de votre règlement par chèque ou mandat exclusivement.

STM 100

ST Magazine est une publication de Pressimage
SARL au capital de 1 000 000 F
5/7 rue Raspail 93108 MONTREUIL CEDEX FRANCE
Tél. : +33 (1) 49 88 63 63
Fax. : +33 (1) 49 88 63 64
Comission paritaire : en cours N° ISSN 0980-5338
Dépôt légal 4ème trimestre 1994
flashage : SCAP INFORMATIQUE
Impression : union européenne

DIRECTION GENERALE
Directeur de la Publication :Godefroy GIUDICELLI
Directeur délégué : Patrick ANDRE
Assistante de direction : Virginie GUYARD

REDACTION
Rédacteur en chef : Godefroy de MAUPEOU
LA TERRE DU MILIEU
S.A.R.L. de presse au capital de 2000.00 F
Les Marmottières 74310 LES HOUCHES
tel. +33 50 54 49 77 / fax. +33 50 54 49 94

ON COLLABORE A CE NUMERO
Jean Jacques ARDOINO (NEXT),
Marc ABRAMSON (REDRACKAM),
François PLANQUE (FULCHROM), Patrick BONNET,
François AUBOUX (RAGA), Mathias AGOPIAN (TC7),
Fabien PIGERE, Bernard DALSTEIN (RAFALE),
Anthony GUYE VUILLEME,
Fabien LETORT

FABRICATION
Directeur de fabrication :Jacques GOUFFE
Assistantes de fabrication : Mireille MUGNERET
et Nadine DEBARD
Assistante du directeur de fabrication : Isabelle DUBUC

MARKETING
Christine de GAND

MAQUETTE
intérieur: LA TERRE DU MILIEU
couverture: PRESSIMAGE (Carole TOULOTTE)

PUBLICITE
Steve ANTONIO

DIFFUSION-VENTE
Olivier le POTVIN TE 73 tel. +33 (1) 49 88 63 75
assisté de Christine de GANDT

TELEMATIQUE
Jacques CARON (STJC), Laurent POUPET,
Xavier CHAMBON, Arnaud DADURE, Eric LEBETTE

ADMINISTRATION/COMPTABILITE
Responsable administration : Paulette SEBAG
Chef comptable : Leïla AITHABIB assistée de Nadia SAHEL et
Stéphane BOUCHARD.

JURIDIQUE
Françoise LINOFFIER

abonnements
36, rue de Picpus - 75012 PARIS tel. 16 (1) 43 42 00 60

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproduction strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration. "toute représentation intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou des ayants-droits ou ayants-cause, est illicite" (alinéa 1er de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. LES DOCUMENTS NE SONT PAS RETOURNÉS. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celle-ci n'engageant que leurs auteurs. Merci de votre attention, rompez les rangs.

EDITO

CA VA VITE !

Ca va vite, ca va très vite même. En ce moment le monde ATARI bouge à toute vitesse.

Il y a quelques jours, OXO CONCEPT nous annonçait son salon au PARC DES EXPOSITIONS DE LA PORTE DE VERSAILLE pour le 16 et 17 Décembre 1995, et depuis tous les jours du nouveau nous arrive. Au jour d'aujourd'hui on sait que C-LAB en personne et STEINBERG FRANCE seront de la partie. On devrait d'ailleurs même y trouver des bundles "CUBASE AUDIO 16/STUDIO SON". WIZZTRONIC a également manifesté son intérêt pour y participer ainsi que d'autres éditeurs étrangers. Côté France, on parle de la participation d'une chaîne de télé nationale . Même APPLICATION SYSTEM sera de la partie cette fois, c'est tout dire.

Il faut dire que le lieu fait rêver tout le monde. 1500 m2 dans un hall d'exposition prestigieux.

Un ProTOS français quoi !

Du coup, l'effervescence est à son comble, les idées fusent de toutes parts et ce forum dédié à l'ATARI devrait être un sacré évènement.

Le monde ATARI est en forme et particulièrement tenace pour ses dix ans. Même ST COMPUTER, notre confrère allemand qui avait misé très gros sur le MAC, revient à un journal 100% ATARI à partir du mois de Novembre.

Pour revenir à l'Allemagne, beaucoup de produits nouveaux ou "updatés" sont annoncés, ou ont déjà fait leurs sorties comme PHOENIX 4, PAPILLON 2.2, TEXEL (enfin un vrai tableur vectoriel!!!), SIGNUM 4, HEARMASTER, LOGIC AUDIO, CUBASE AUDIO, DA'S VEKTOR PRO, DA'S LAYOUT... et bien sûr WWW.

Rien que du bon.

Bref, la vie est belle et on aurait tord de se la gâcher un jour comme aujourd'hui car

"Du haut de cette pyramide 100 numéros d'ST MAG nous contemplent !"

Godefroy de MAUPEOU

TECHNO SERVICE	p.2, 7
MEDIAGOGO	p.3
LA BECANE	p.9
UNION PRODUCT	p.11
JERRY GRAPHIC	p.15
AMIE LE PRO	p.17
LA TERRE DU MILIEU	p.19
APAK	p.21
JEUX EN FETE	p.22, 23
IFA	p.43
DISKIMAGE	p.49, 61
MAC POWER	p.63
LA BOUTIQUE DE PRESSIMAGE	p.64 à 67
SCAP	p.68

SOMMAIRE

éditorial	p. 4
sommaire	p. 5
disquettes	p. 6
le tour du monde info...	p. 8
10 de ST/100 n° d'ST	p. 10
le musée de Frédéric...	p. 12
carte blanche	p. 14
ST MAG GO WEB !	p. 17
EZ DRIVE 135	p. 18
LIB RTF	p. 20
IMAGE STUDIO	p. 24
INSHAPE 2	p. 26
initiation à POV	p. 27
installer CALAMUS SL	p. 28
ARTWORKS	p. 29
STUDIO SON	p. 30
I.D.A.	p. 32
la polytimbralité	p. 33
E.D.C.	p. 34
images en relief	p. 36
actualités DP	p. 38
le DSP 56001	p. 44
infographie	p. 46
actualités démos	p. 47
ULTIMATE ARENA FALCON	p. 48
SHEER AGONY	p. 49
MOON GAMES	p. 49
Starioland	p. 50
lecteur CD JAGUAR	p. 51
ULTRA VORTEK	p. 51
FLIP OUT	p. 51
programmez votre serveur	p. 56
enquête lecteurs	p. 59
revue de presse	p. 60

magazine réalisé avec :

machines : TT 8 mégas, FALCON 14 et EAGLE 30 20 mégas, MATRIX 1006, scanner EPSON GT 6500, imprimante STYLUS COLOR
maquettage : CALAMUS SL, DA'S VEKTOR PRO, DA'S PICTURE, STUDIO PHOTO PRO, IMAGE STUDIO (textures), RAYSTART 3 (icônes)
rédactionnel : LE REDACTEUR 4+
comptabilité : LA GESTION COMPTABLE, LA GESTION DU PERSONNEL, LA GESTION COMMERCIALE, LE GESTIONNAIRE

c'est magique !!!

Allumez votre ordinateur avec la disquette ST MAGAZINE N°100 dans le lecteur et regardez votre écran. Celui-ci vous expliquera tout ce qu'il faut savoir pour pouvoir utiliser les programmes de la disquette

DISQUETTE MAGAZINE

IMAGES 3D
toutes machines
Des images calculées en relief selon la méthode expliquée par Bernard DALSTEIN en cahier MULTI-MEDIA. L'effet est parfois saisissant.Pour les lunettes, lire l'encadré à la suite de l'article si vous ne voulez pas les faire vous même.

ARBRE 3
Voici la dernière version de ce génial générateur de plantes verte pour POV concocté par le célèbre Phillipe LAFARGUE.

MOUSE 23
toutes machines
Vous ne trouvez plus de souris ATARI ? Mettez en une PC avec MOUSE 23, cela fonctionnera à merveille.

SIGMA
toutes machines
Le gros morceau du mois. Un éditeur d'ensembles finis.Je ne sais vraiment pas à quoi ça sert, mais ça a l'air tellement génial que je ne peux m'empêcher de le mettre sur la disquette. Visiblement réservé aux matheux. Me trompe'je ?

SOLITAIRE
toutes machines
De quoi se détendre ma foi, après les migraines mathématiques du dessus.Ce n'est pas révolutionnaire, mais c'est bien fait et le solitaire, c'est comme les bon films. On a beau l'avoir déjà vu, on ne peux s'empêcher d'y revenir lors de la 3000 ème diffusion sur le petit écran, sauf que celui-ci marche aussi sur grand écran (ah les jeux sous GEM !!!)

CATALOGUE
Pas de catalogue ce mois-ci pour cause de listing POV important.

DISQUETTE ABONNE

INSHAPE 2
La démo du "must" des raytraceurs sur ATARI. Attention toutefois, il ne fonctionne qu'avec un 68030 au minimum.
test le mois prochain.

ST MAGAZINE n'a plus de comission paritaire. Ce n'est pas nouveau, cela nous est déjà arrivé il y a un petit bout de temps déjà.

Concrètement qu'est ce que cela signifie ?

Tout simplement qu'ST MAGAZINE est considéré comme un catalogue de produits pour la marque ATARI et non comme un journal d'information. Nous ne sommes pas les seuls, et si LE MONDE n'est pas considéré comme un catalogue de l'actualité, nombreux sont les magazines dans notre cas.

Cela se traduit principalement pour nous par la suppression de la T.V.A. à taux réduit pour les abonnements. Du coût, ceux-ci nous reviennent plus cher et nous ne pouvons assurer un service correct à ce niveau (tarif, gros retards de réception...). C'est la raison pour laquelle nous préférons suspendre un service qui n'en est plus un.

Comment vous procurer le magazine alors ?

Le mieux est de l'acheter toujours au même endroit. Cela nous facilite la distribution. Un exemple :

Vous habitez à MOUMOUTEVILLE où il y a 100 libraires pour 1 atariste (je sais, c'est peu, mais MOUMOUTEVILLE est un petit coin paumé dans le fin fond de la France, alors c'est un peu normal...). Cet atariste c'est vous, et pour faire marcher le commerce, vous achetez tous les mois ST MAG chez un commerçant différent. Seulement voilà un jour, on comptabilise les invendus et on s'aperçoit qu'à MOUMOUTEVILLE, les pertes sont de 99 %. Du coup, celles-ci étant trop importantes, on supprime la distribution globale dans votre agglomération pour optimiser les ventes.

Par contre, si vous l'achetez uniquement au même endroit, on ne supprimera que les 99% d'inutiles et vous pourrez continuer à le lire régulièrement tout en vous disant que vous avez fait économiser 99 magazines à PRESSIMAGE.

Dans le cas où votre libraire ne le reçoit déjà plus, sachez qu'il peut demander aux NMPP à l'obtenir tous les mois.

LA BéCaNe

96, rue du Faubourg Poissonnière 75010 Paris
Tél. 42 80 10 39 Fax. 42 80 61 46 Métro Poissonnière

MATERIELS

Falcon 4 Mo	4990
Falcon 16 Mo Disque dur interne 520	✆
Falcon 16 Mo Disque dur externe 1 Giga	✆
Falcon Tower	✆

MONITEURS

Moniteur Monochrome STF/STE	990
Moniteur SVGA 14"	1590
Moniteur SVGA 15"	2190
Moniteur SVGA17"	4390

PROMO

Disque dur interne scsi	**1490**
Tambour SLM 605	**590**
CD ROM SCSI x4 externe	**1990**

OCCASIONS (suivant arrivage...)

1040 STF, STE – ATARI Méga STE	✆
ATARI TT 030 2Mo/sans DD	4500
Carte extension 16 Mo	890
Ecran 19" monochrone avec carte graphique pour méga ST1, St2, Ste4	2500

EXTENSIONS MEMOIRES

STE 2 Mo	590
STE 4 Mo	1140
TT 8, 16, 32	✆
Afterburner 4 Mo	1090
Afterburner 8 Mo	2100

Cartes extension TT

16 ,32, 64 MO	✆

DISQUES DURS / SAUVEGARDE

Interne Falcon 520 Mo	1590
Externe STF/STE avec Top Link 270 Mo	2490
Externe Falcon/TT 270 Mo	2100
Externe Falcon/TT 540 Mo)	✆
Disque magnéto-optique 230 Mo externe	4990
Boitier alimentation double, pour sysquest et CD rom	900
Lecteur Nomai 540 Mo externe scsi avec une cartouche	4200

Résaux de 1 à 256 postes

Méga STE, TT, Falcon	✆

IMPRIMANTES

Stylus color Epson avec pilote Calamus	✆

CONSOMMABLES IMPRIMANTES

Cartouches HP noir, couleur	✆
Toner SLM 804	450
Toner SLM 605	290
Toner HP 4L	590

SCANNER EPSON

CARTES GRAPHIQUES NOVA

Méga STE/TT/Falcon – 16 Millions de couleurs	✆
FALCON Screen Blaster	490
Sreen Blaster interne	350

CARTE ACCELERATRICE

AfterBurner Falcon 68040	4690

INTERFACE DMA/ SCSI

Top Link	490
Carte interne DMA/SCSI pour Méga STE	410

PAO / DESSIN

Calamus S	890
Calamus SL	1390
Calamus Windows NT	5490
Papillon	499
DA's Picture	1190
Cloé (raytracing)	850
Morpher	499

BUREAUTIQUE

Script 1	340
Script 4	990
Redacteur 1	90
Alpha pack	990

DES DIZAINES DE JEUX D'OCCASIONS
achat, échange
Joystick , Trackball, souris,
boitier switch écran mono-couleur

UTILITAIRES

Semprini	249
Speedo GDOS-5	445
Mise à jour Speedo GDOS	290
Midnight	290
SCSI TOOLS	✆
NVDI 3	549
Anti-Virus UVK	199

REPARATIONS

Tous matériels **ATARI**
ACHAT REPRISE de votre ancien matériel
Sur commande tous les logiciels Atari disponible sur le marché français

FLASHAGE DE DOCUMENTS

REPRISE DE VOTRE ATARI POUR L'ACHAT D'UN PC
PROMO : Pentium 75 , 8 Mo-1 Giga 8690 F
Bientôt Calamus pour WINDOWS 95

LA BéCaNe **est ouverte du mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 18 h 30 - samedi de 10 h à 17 h 30**
Ventes par correspondances, port en sus, par chèque ou carte bleue. crédit Cetelem

UN SALON ATARI AVANT NOEL SINON RIEN !

C'est en substance ce que pas mal d'éditeur ont pensé en apprenant que l'ATARI SHOW n'aurait peut-être pas lieu avant cette fin d'année faute de salle disponible. Du coup OXO CONCEPT prend les rènes et nous annonce un salon ATARI où ça ? Tenez-vous bien : PORTE DE VERSAILLE au PARC DES EXPOSITIONS. Au premier abord, on a du mal à y croire et pourtant Mathieu PETROVIC est on ne peux plus clair :

"Les 15 et 16 Décembre prochain, on aura un salon ATARI à LA PORTE DE VERSAILLE". Il y aurait d'ores et déjà des exposants allemands, anglais et américains partie prenantes. Il faut dire qu'il prévoie bien les choses l'ami Matthieu puisqu'il devrait y avoir des traducteurs sur les stands étrangers, une initiative qui a dû aider à la décision, nos amis outre HEXAGONE.

On sait que ce n'était pas le seul projet de salon avant Noël, puisque pas moins de trois sociétés nous avaient annoncé leur intention d'en faire un. A l'annonce d'OXO, certains ont déjà proposé leurs services, vu "qu'un bon tiens vaut mieux que quatre tu l'auras" et qu'il n'y a pas franchement de place pour deux salons différents à la même période.

Seule question : et Jean-Marie dans tout cela ? Cela fait pas mal de Vendredi que son dossier de presse doit nous parvenir et que le Lundi il n'y a toujours rien dans notre boite aux lettres. Espérons que de son côté les choses ne sont pas trop avancées parce que là, connaissant Jean-Marie, on va tout droit vers la guerre civile !!!

ATARI SHOW III

Dernière minute ! COMPOSCAN vient de nous téléphoner pour nous annoncer l'ATARI SHOW III à la Défense pour le 9 et 10 Décembre 1995. Le lieu de salon sera le FOREST HILL, aura une superficie de 600 m2 et sera bien évidemment à 2mn d'une station de métro. Pour savoir l'issue du match OXO/COMPOSCAN, je vous conseille donc de jeter un oeil au 3615 STMAG courant Novembre car, comme cité plus haut, il est tout de même invraisemblable de voir deux salons à la même date.

LA LOI JOUE CONTRE L'ATARI

A la demande d'un client, la répression des fraudes est allée chez TECHNO SERVICE et a ordonné la suppression immédiate de tous les programmes en langue non française du magasin. En effet une loi vient de passer interdisant de distribuer et vendre des logiciels dans une langues étrangères.

Le préjudice pour nous est très important puisque cela veut dire qu'on ne pourra plus acheter de produits étrangers, intraduisibles en français pour cause d'amortissement impossible avec des petites quantités, comme les outils de développement.

A propos, est-ce que MICROSOFT qui distribue aussi ses outils en anglais, se verra aussi interdire la vente de ses KIT de développement ? On l'espère, car la loi à deux vitesses est malheureusement chose courante de part chez nous.

Tiens au fait, le "délateur" est un copain de l'infâme CRACKEUR, pirate notoire sur ATARI dont on connaît l'identité, qui a une tonne de plaintes sur le dos, mais qui n'est toujours pas inquiété.

On se demande parfois ce que représente le mot justice dans notre pays.

LE FALCON MARK II DISPO EN FRANCE

Ca y est, il est enfin là, le MARK II et à un prix particulièrement valable, puisque la version de base ne coûte que 1000,00 F de plus que le FALCON d'ATARI, ce qui est bien peu compte tenu de la possibilité de mettre un disque dur SCSI à l'intérieur, du circuit audio nettement amélioré (vous me direz, il était déjà canon) et surtout l'absence de modification à faire pour faire tourner CUBASE AUDIO sans problème.

En fait il va se décliner sous une gamme CLASSIQUE, TOWER et RACK. Un petit exemple de prix pour ce dernier modèle :

4 mégas de RAM
Disque dur interne SCSI 540 mégas
Clavier séparé
Port cartouche restitué en face arrière
1 MIDI IN
5 MIDI OUT
FDI
DATADAT
Entrées et sorties audio en jack 6.35
Tarif : 15 900,00 F

Voilà de quoi patienter avant le MARK III sur lequel Berkard BURGEROF s'acharne avec, dit-on, une collaboration envisagée avec WIZZTRONIC.

LE FALCON ATARI DISPO EN FRANCE

OXO CONCEPT annonce le FALCON ATARI en TOWER, avec des cartes mères originales venant directement de chez C-LAB, mais non-issue du MARK II. On se réjouit de savoir que, si le FALCON a pu manquer un temps chez les revendeurs, on peut à nouveau se le procurer en version ATARI ou C-LAB.

ACCORD COMMUNIQUE

Dans la semaine qui suit la rédaction de cet article, devraient être disponibles : HIGHLANDER CD, HOVER STRIKE CD, PITFUL cartouche, RUINER PINBALL cartouche, la MEMORY TRACK pour sauvegarder vos scores avec le lecteur CD et le JAG LINK pour relier deux JAGUAR entre elles. Tout cela sera assorti de la fameuse campagne de presse attendue depuis Mars 95 (date initialement prévue pour la sortie du lecteur CD). Cette campagne touchera les magazines spécialisés consoles.

On attends de voir !!!

TECHNO COMMUNIQUE

Toujours avec un train d'avance sur ACCORD qui lui doit passer par ATARI EUROPE, TECHNO SERVICE propose, en sus des produits énoncés ci-dessus, l'attaché-case JAGUAR, "superbe" aux dires de Frédéric ALOE.

ALAIN CHAMPAGNE SE DEMENE !

Non content de réaliser toutes les partitions de MASTER PRESS sur son FALCON, Alain CHAMPAGNE est en train de réaliser la première méthode d'apprentissage musicale audionumérique avec Thierry MINEAU. C'est bien entendu enregistré et monté sur FALCON à l'aide de STUDIO SON, mais surtout avec des grosses pointures comme J.M. LAJUDIE, Didier MAKAGA, Jacky DERMOUD et Peter NATHAUSON. Ca sera édité par ID MUSIC, mais on y reviendra très bientôt avec certainement un reportage dans le cahier musique.

FRONTIER, DES PRIX BAISSENT !

FRONTIER SOFTWARE baisse ses prix pour LLAMAZAP et HOLLYWOOD HUSTLER qui passent tous deux de 290,00 F à 250,00 F.

Qu'on se le dise !

FRONTIER, DES PRODUITS ARRIVENT !

Les produits canadiens CYREL seront dorénavant distribués par FRONTIER en France. Le plus attendu était la CaTTamaran, carte accélératrice pour TT, dont on parle depuis pas mal de temps. "Etait" puisque CYREL nous annonce pour très bientôt l'ultime "upgrade" pour TT et FALCON. On n'en sait pas plus, mais ce dont on est sur c'est que la CaTTamaran passe à moins de 400,00 F.

Parmi les logiciels, on trouve des utilitaires pour mettre une souris PC sur ATARI, afficher des dégradés et images de fond sur le bureau ainsi que des modules pour ARTIS 4.0 alias PRISM PAINT 2.

La boîte aux lettres est grande ouverte, hein Arnaud ?

ST MAG RECHERCHE

Non on n'embauche pas, mais nous avons appris que plusieurs groupes de développements travaillaient en France à la création de jeux pour JAGUAR. Nous serions ravis de pouvoir faire des reportages et "previews" sur leurs produits, alors s'ils me lisent qu'ils se manifestent, ils seront accueillis à bras ouverts.

VISION DOCK II

Alias met un point final à la version 2.5 de VISION DOCK. On y trouvera le format BMP, un histogramme fonctionnant en RVB, niveaux de gris et mode palette, l'impression couleur, un utilitaire de conversion automatique interformats, pas mal d'autres améliorations et, pour finir, une compatibilité accrue avec les cartes graphiques (ah, je vais enfin pouvoir l'utiliser sur l'EAGLE !!!)

DCI, VOUS VOUS SOUVENEZ ?

Il y a un bon bout de temps, ils passaient de la pub dans ST MAG pour des disques durs amovibles. Et bien ils ne sont pas morts, puisque par le biais de C.I.N.C., ils nous proposent des périphériques particulièrement intéressants comme les magnéto-optiques DCI DIAMOND et surtout les boîtiers SCSI empilables EXTRA-DRIVE DCI. Ces derniers sont une excellente initiative à l'encontre de ceux qui possèdent pas mal de périphériques SCSI et détestent brancher et débrancher les câbles pour les passer d'un appareil à l'autre.

Nous y reviendrons certainement très prochainement dans le cahier périphérique.

Godefroy de MAUPEOU

UN NOUVEAU STANDARD

Après le NEXT, le MEDUSA (dont la version 060 est maintenant disponible), voici qu'une nouvelle machine de rêve est annoncée dans la galaxie informatique : le BE BOX de BE COMPUTER. La machine sera équipée d'au minimum 2 puces Power PC (les microprocesseurs les plus performants actuels, conçus et fabriqués par IBM et Motorola, à 100 Km au-dessus des Pentium et Pentium pro de chez Intel). Grande idée, elle devrait pouvoir exploiter les cartes traditionnelles du monde PC, bénéficiant ainsi de leur bas prix dû à la production de masse. En plus, il ne s'agit ni d'un compatible PC, ni d'un nouveau et Xème modèle de la firme à la pomme (qui devrait plutôt s'appeler firme au lapin, vu la vitesse à laquelle elle produit de nouveaux modèles, tous mis au rebut peu de temps après par les modèles suivants. L'inverse d'Atari, quoi!).

Et oui, à l'heure où certains esprits mégalomanes veulent imposer en informatique le nivellement par le bas avec le dictât du PC, de ses processeurs tous compatibles dans la médiocrité et de ses fenêtres mal conçues, Jean Louis Gassée, ex numéro 1 d'Apple France, puis ex numéro 2 d'Apple Monde tente le pari d'une autre voie. La machine devrait ainsi utiliser un système d'exploitation fortement inspiré de Pink, le système futuriste orienté "objet" développé conjointement par Apple et IBM, puis aussitôt abandonné (trop novateur?) par les mêmes, décidément bien frileux. Dernière merveille, le prix annoncé n'est que de 2 500$ (environ 15 000 F). J.L. Gassée tenterait-il de s'approprier le slogan Power Without The Price ?

En tous cas, on ne peut que se réjouir de la sortie d'un nouveau standard. On ne sera jamais de trop contre l'hégémonisme de Microsoft.

Marc ABRAMSON

TECHNO Service

44, rue du Vertbois - 75003 PARIS - M° TEMPLE/REPUBLIQUE
Tél. (1) 48 04 99 75
du Mardi au Samedi de 11h à 18h30

les Jeux STF/STE/FALCON

Terminator 2	149	L'Arme Fatale	199
Substation	290	Steel Talons	290
Stardust	249	Killing Impact	249
Team	290	Dino Dudes	290
Bart Simpsons	149	Street Fighter 2	199
Rock and Clams	290	Ishar 1/2/3	Tél.
Pro Tennis Tour	149	Fighter Bomber	149

les LOGICIELS

Studio Photo DSP	490	Calamus S/SL	890/1590
Overlay 2	1290	D2M v2.1	690
Script 4	990	NVDI v3.02	549
Neon 3D	2490	Apex Media	1290
Screenblaster 3	490	Compta Dom	290

les CD-ROM

Whiteline Gamma	249	Transmission	249
Animations FLI	190	Mission 1	199
Adult Share vol. 1/2/3/4	99	Films MPEG X	99
POV-Ray CD-ROM	190	Lohrum vol. 1/2	150

les Jeux JAGUAR

Doom	349	Cannon Fooder	349
Kasumi Ninja	299	Wolfenstein 3D	299
Val d'Isère	349	Zool 2	299
Flip Out	399	Ultra Vortek	449
Syndicate	349	Power Drive Rally	449
Super Burn Out	**449**	Iron Soldier	349
Flashback	399	Pinball Fantasies	399
Fight For Life	449	Mutant Pinguins	449
White Men Can't jump	449	**Rayman**	**449**
Pitfall	449	Ruiner Pinball	Tél.
Myst CD	**449**	Dragon Lairs CD	449
Primal Rage CD	**449**	**Highlander CD**	**449**
Hover Strike CD	449	Robinson's Requiem	Tél.
Memory Track	**249**	Jaguar Gamer's Guide	129
Pro Controller 6 boutons	249	Jag-Link	249

les Jeux LYNX

119 F Pièce / 99 F par 3

parmi la liste suivante, dans la limite des stocks disponibles

Shadow of the Beast	Turbo Sub
Bill and Ted's Adventure	Pinball Jam
Hydra	Ishido
Lynx Casino	World Class Soccer
Hockey	Slime World
Xenophone	Zarler Mercenary
Rampage	Chip Challenge

les ACCESSOIRES

Joypad Falcon/Jaguar	249	Joystick Batman/Alien	99
Souris ITSA	99	Souris ATARI	149
Trackball	249	Cable Péritel	99

10 ans de ST / 100 n° d'ST M

Il y a 10 ans, naissait le ST. 100 numéros en arrière c'est ST MAGAZINE qui faisait son apparition. C'est donc un double anniversaire que nous fêtons aujourd'hui.

Le plus impressionnant de l'histoire, c'est de noter combien le ST est devenu un ordinateur mythique. Toujours d'actualité, il est constamment demandé aux revendeurs qui ne peuvent évidemment fournir toute la demande. Sans doute est-ce-là la raison du succès mitigé du FALCON et encore plus du TT, et ce malgré leurs qualités indéniables.

Si l'utilisateur est très content de son modèle de base, il aime aussi rêver à celui tout en haut, utilisé par les professionnels, même si celui-ci coûte une fortune. Le TT a très bien joué ce rôle durant ces dernières années et, si le fait de n'avoir pas eu de successeur (le FALCON est le remplaçant du ST pas du TT), le MEDUSA T60 assure actuellement la relève.

Pour la première fois ce n'est pas un ordinateur signé par la Corp qui nous fait rêver. Cela montre certainement le tournant qui marque le monde ATARI à partir de maintenant.

Si la Corp refait un micro, ce ne sera certainement pas sous la forme que nous connaissons. Jean RICHEN nous a confirmé la sortie d'un clavier pour JAGUAR, mais la question qui se pose est "avec quel système ?" Nous n'avons pas de réponse à cela, et fort de la constatation que le monde ATARI tel que nous le connaissons veut vivre et pleinement dans l'actualité micro, c'est-à-dire avec des 040 minimum, beaucoup se sont penchés sur la fabrication de clones.

Le seul ayant réussi à 100 % est Fredi ASCHWANDEN, couvreur de son état, avec ses MEDUSA. Il semble

AGAZINE

que GE-SOFT ait enfin réussi, mais il faudra certainement attendre le ProTOS Pour le savoir, quant à WIZZTRONIC, ils buttent encore sur le patchage du TOS. C'est à dire que leurs cartes accélératrices ou clones fonctionnent mais plantent au bout de deux heures ce qui, vous l'avouerez, est tout de même assez gênant. En fait ce qu'il leur faudrait, c'est la licence du TOS et là un seul l'a acquise vu son prix : C-LAB. Ce dernier distribue enfin le MARK II à un prix correct en France (env. 1000,00 F de plus que le FALCON ATARI, mais avec un circuit audio nettement plus performant). On sait qu'il travaille d'arrache pied au MARK III, mais rencontre quelques difficultés sur le plan technique. Du coup, il semble que C-LAB ait enfin décidé de collaborer avec WIZZTRONIC qui possède déjà, selon leurs propres dires, un clone de FALCON à base de POWER PC. Cela permettrait de voir une nouvelle gamme ATARI par WIZZTRONIC début 1996 comme prévu.

Côté système d'exploitation, si le TOS est un système très réussi, il pourrait faire pâle figure dans les années à venir s'il n'évoluait pas. C'est pourquoi des gens APPLICATION SYSTEM travaillent constamment sur MAGIC le système multitâche pour ATARI plus rapide encore que le TOS en monotâche.

Concevoir du clonage n'est pas une mince affaire comme vous pouvez vous en rendre compte, mais il est réjouissant de savoir qu'à l'heure actuelle certains se décarcassent pour que notre environnement continue d'évoluer.

Alors que ce soit par GE-SOFT, MEDUSA SYSTEM, WIZZTRONIC, C-LAB ou APPLICATION SYSTEM, l'avenir est plein de promesses même si PARIS ne se fait pas en un jour.

Godefroy de MAUPEOU

UNION PRODUCTS LTD

Les Chennevières 03320 Le Veurdre
Tel :70 66 44 53 / Fax: 70 66 42 20
Ouvert du Lundi au Samedi de 10 h a 12 h et de 14 h a 19 h

DISQUES DURS NUS SCSI

105 Mo	950 F
210 Mo	1290 F
545 Mo	1490 F

DISQUES DURS COMPLETS DMA/SCSI

105 Mo	1490 F
210 Mo	1790 F
545 Mo	1990 F

DISQUES DURS COMPLETS FALCON

105 Mo	1190 F
210 Mo	1590 F
545 M0	1790 F

INTERFACES DMA/SCSI

Top Link externe 450 F

HD Ide 3.5 pour Falcon:

(Avec câbles 2.5 vers 3.5 + alim)

210 Mo ide	990 F
420 Mo	1090 F
540 Mo	1190 F
860 Mo	1490 F
1 .2 Go	1970 F

DIVERS

Câble SCSI /SCSI2	180 F
Câble HD 2.5 / 2.5	50 F
Cable HD 2.5 / 3.5	80 F

EXTENSIONS MEMOIRES

STF 0 Ko (extensible en Simm jusqu'à 4 Mo)	350 F
FALCON 16 Bits	510 F
FALCON 32 Bits	520 F

BARETTES SIMMS

256 Ko	80 F
1Mo	250 F
4 Mo en 16 ou 32 bits	950 F
16 Mo en 32 bits	3190 F
Adaptateur Simm /Sipp	10 F

LECTEURS DE DISQUETTES

Interne 3.5 DF DD	390 F
Externe 3.5 DF DD	520 F

ACCESSOIRES

Joysticks divers types	40 F

Horloge externe port cart. 155 F

Scanner à Main 400 DPI pour STF-STE PROMO	690 F
Souris atari+tapis+support	99 F
Souris optique golden	150 F
Souris opto mécanique	199 F
Track ball	79 F
Track ball infra rouge	280 F

MONITEURS

VGA MONO	800 F
SVGA 1024*768 Pitch 0.28	1490 F
Multisynchro	2990 F
Moniteur Péritel	1200 F
Boitier SCSI complet	490 F
Boitier SCSI pour 2 HD	590 F
Boitier SCSI pour 3 HD	790 F

CABLES MONITEURS

Câble VGA vers FALCON	80 F
Câble Multisynchro FALCON	95 F
Câble Monit VGA Mono /ST	80 F
Boitier Multisync pour STF	145 F
Câble péritel atari	80 F
Câble SM1435	60 F

- SUPER PROMOTION -

-=O=-

EXTENSION FALCON
14 MO EN 32 BITS
3610 Frs

le musée de Fred

Vous connaissez certainement Frédéric ALOE. Frédéric comment ? J'ai dit ALOE, mais si je vous dis TECHNO SERVICE, vous remettrez certainement mieux le personnage.

Ce que vous ne savez certainement pas, par contre, c'est que Fred possède un véritable musée de l'ATARI. Toute la gamme ST, bien sur avec le ST BOOK, le STACY, le 260 ST, le 520 ST, le 1040... Pas la peine d'énumérer tout cela, c'est la partie visible du monde ATARI. Si je dis musée, c'est parce qu'il possède également pas mal de choses totalement inconnues de vous comme les calculatrices, les anciennes consoles, les lecteurs de disquette ou cassette séparés, le 800 XL, le joypad FALCON, la gamme complète des jeux LYNX, le TT 16 Mhz... et même les cartes transputers pour STE et les fameux ATW800.

On ne pouvait évidement pas tout photographier. Le magazine entier n'y suffirait pas, alors on vous montre une petite sélection de raretés que l'on soumet à votre sagacité.

Nous allons bien voir si vous vous connaissez le monde ATARI aussi bien que Frédéric.

Envoyez-nous vos réponses à LA TERRE DU MILIEU avant le 15 Novembre. Nous publierons la solution le mois prochain. Allez on tirera au sort parmis les meilleurs pour leur offrir deux consoles 7800.

photo Jacques ROBERT / SATOURNE INTERNATIONAL

un événement,

LE 1er FORUM DES APPLICATIONS ATARI

une date,...

LES 16 ET 17 DECEMBRE 1995

un lieu !!!

LE PARC DES EXPOS DE VERSAILLES

et surtout le plaisir:

. de découvrir (les espaces thématiques)
. de connaître (les dernières nouveautés)
. de rencontrer (les plus grands Editeurs)

ALLEMAGNE-ESPAGNE-FRANCE-GRANDE BRETAGNE-ITALIE-PAYS BAS-SUEDE-SUISSE-

. et d'y faire de très bonnes affaires

RENSEIGNEMENTS PAR LES MOYENS SUIVANTS: TELEPHONE: (1) 48 99 77 23 (FRANCE), (19 41) 022 796 95 38 (SUISSE)
FAX/BBS AU (1) 48 98 34 53 INTERNET: oxo@iprolink.ch (EMAIL) http://www.oxo.ch/ (WEB)

carte blanche

ST MAGAZINE existe depuis 9 ans et, si certaines plumes sont là depuis le début ou presque, vous ne les connaissez pas pour autant. Parfois, comme le cas de François AUBOUX, le sujet de leur rubrique n'est pas leur seul centre d'intérêt. C'est pourquoi, à l'occasion de ce n° 100, il nous est apparu opportun de laisser carte blanche sur le thème de "mon ATARI et moi" à ceux qui le désirent.

Ils sont visiblement peu nombreux, à moins qu'il s'agisse de l'éternel bourre dans l'écriture des articles, mais pour ceux qui ont joué le jeu, vous serez parfois surpris.

Godefroy de MAUPEOU

J'ai fait mes études à l'E.N.S.A.D. (ARTS DECOS de PARIS) en section cinéma car je n'ai jamais réellement réussi à choisir entre la musique et le graphisme. Issu d'une longue famille d'artistes (il y a un chancelier aussi) j'ai toujours été passionné par toutes les formes d'expressions que ce soit le son, l'image ou le texte.

Musicien professionnel pendant 14 ans, J'ai acheté pour 14 000,00 F un CX5M2 avec 128 Ko de mémoire alors que sortait le 1040 STF avec 1 méga de mémoire et PRO 24 pour presque moitié moins cher. Mais il est vrai qu'en province, on en était encore au YAMAHA.

Le jour où j'ai vu l'ATARI chez METTLER AUDIO, a commencé pour moi une passion sans borne puisqu'enfin je pouvais réaliser toutes mes passions avec une seule machine. La suite c'est la collaboration à ST MAGAZINE à partir du numéro 71 pour finalement créer une société de presse LE TERRE DU MILIEU qui gère la rédaction complète du magazine pour PRESSIMAGE (à l'exception de la couverture).

En dehors de la musique (un CD toujours dispo : LA HAUT LES MURAILLES), j'ai également monté des serveurs télématiques en TRANSPAC avec NGS, réalisé un court métrage en images de synthèse avec la voix de Michael LONSDALE, écris beaucoup d'articles à droite et à gauche, ...

A l'heure actuelle, je crée des environnements graphiques pour des sites INTERNET comme MEDIA NET, le cybercafé du CRYSTAL PALACE.

Tout cela sur ATARI, un ordinateur qui me permet de tout faire et d'explorer sans arrêt de nouveaux horizons.

François PLANQUE

A mon sens, la principale qualité des ordinateurs de la série ST est la simplicité avec laquelle ils peuvent communiquer avec le monde extérieur.

En effet, le 520 ST a été l'un des premiers ordinateurs disposant d'un port RS232 rapide tout en restant facile à programmer, grâce à une gestion avancée par le TOS. Le TT et le Mega STE, quant à eux, ont été les premiers ordinateurs à disposer de plus de deux ports série en standard...

Très vite j'ai donc commencé à programmer un logiciel serveur Minitel RTC du nom de STUT ONE. J'ai ainsi ouvert mon premier serveur "CHAOS" en été 1989. Aujourd'hui, six ans plus tard, il existe toujours (mais sous une forme différente) au (1) 34.89.29.45. ...et le 520 STF gonflé à 1 méga de 1989 tourne toujours, accueillant les connectés 24h/24, 7j/7!

Entre temps, d'autres serveurs ont vu le jour grâce à STUT ONE. On peut citer ceux d'Application Systems Paris, de Parx ou encore de Turtle Bay... sans oublier ceux des particuliers. Et pour que l'aventure continue, j'ai récemment décidé de diffuser le code source de STUT ONE par l'intermédiaire de ST Mag.

François AUBOUX

Pour obtenir le son caverneux et aérien que je lui avais demandé, mon luthier m'a sorti un instrument avec chevalet et manche en marbre et table en tranche de ciel... malheureusement virtuel seulement, car ce luthier est la combinaison de CyberSculpt et de Xenomorph. C'est à l'heure actuelle la solution la plus conviviale que j'aie trouvée, avec un petit regret pour les courbes de Bézier de Cloê, les mapping de Néon, le rendu d'InShape et le vrai raytracing de POV, mais une image 1000x750 en Phong sans ombre en 5 petites minutes dans Xenomorph avec mon Falcon-Copro (copro, quel mot ! qui veut dire m... en grec, (cf coprolithe)) permet les multiples tentatives exigées par le genre sans s'exposer à se ruiner au bistrot du coin. Un petit passage par le doigt de StudioPhoto pour adoucir quelques angles et lisser quelques raccords. J'ai particulièrement apprécié la possibilité de revenir sur un élément dans CSculpt, de le remerger dans Xenomorph en copiant ses attributs. Le résultat ne se prétend pas vraiment pro, c'est le premier objet que je crée ainsi, et il s'agit du détournement de la version plus réaliste que je compte utiliser par ailleurs.

Le travail avec DA'S Vector Pro sur les instruments est plus précis. Ayant besoin de ce type d'illustrations, je suis parti de photos médiocres, scannées avec un fort contraste pour faire la vectorisation moi-même, car je n'ai trouvé aucune vectorisation satisfaisante, à cause de leurs efforts pour reproduire les imprécisions combinées des photos et du scan, plus longues encore à nettoyer que de faire soi-même la vectorisation. J'ai apprécié Avant-Vector comme une étape précieuse pour faire le premier niveau du dessin sur fond de scan (et même certaines vectorisations automatiques partielles), pour ses possibilités de travailler dans un zoom élevé, de se déplacer rapidement, et d'avoir des outils de base simples et efficaces.

L'habillage final est évidemment le privilège de DA'S Vector pro pour les dégradés d'ombre. Le souci de représenter les cordes oblige à une certaine taille d'image qui m'a empêché de sortir une version couleur pour cause de 4 Mégas. Vivement les solutions si longtemps attendues pour passer à 8 mégas sur le Falcon. Le vêli-planchiste est issu de la même technique graphique artisanale.

Encore un passage par Avant-Vector pour débuter le ST-Mag "fractal", car c'est de loin le meilleur programme pour gérer les espacements dans les virages des textes sur trajets courbes. Pour faire un travail précis, commencer par écrire le texte cadre en gros avec une fonte simple genre Arc en graisse 90, puis effacement de certains points pour les réduire à une ligne qui sert ensuite de trajet pour les petites lettres. Le M n'est pas terrible car je n'ai pas bien résolu le problème de l'inclinaison générée par l'extrusion. Le dégradé sur le G est intéressant car le choix du mode cercle a permis de traiter d'un coup les'g'de façon homogène.

L'extrusion de fontes dans DA's Vec pose des problèmes avec certains caractères qui provoquent un brutal retour au bureau. Un subterfuge a fonctionné dans tous les cas de figures : convertir les caractères fautifs en objets vectoriels (ce que fera de toute façon l'extrusion), passer en édition, déplacer les objets dans le buffer, les recoller à leur place (avec Alt)... ils sont devenus extrudables. Le même artifice vient d'ailleurs à bout d'une autre facétie : lors de création d'un texte sur un trajet autre qu'une ligne horizontale, l'objet est bien placé, mais le cadre associé se révèle parfois introuvable. Il est en fait parti à une abscisse 0, complètement à gauche de la page, difficile à saisir et indéplacable. C'est d'ailleurs en essayant de résoudre ce problème qu'est venue l'idée de conversion et de couper/coller, qui a marché aussi avec l'extrusion. L'inconvénient est que dans ce cas les attributs textuels sont perdus.

Le paraphe est issu d'une fonte créée par scan d'un manuscrit que l'on peut facilement transformer en fichier CFN grâce à... Avant-Vector, dont la vectorisation automatique est dans ce cas bien utile. Un certain travail de fignolage s'avère indispensable, pour lequel Didot Line Art donne toute satisfaction. Un petit aménagement a été fait pour donner un look un peu plus signature à la simple écriture avec la fonte créée.

Sublime

Imprimez vos fichiers CDK
sur imprimante à sublimation (qualité photo)
à 96,50 F la page + les frais de port
Surface imprimable : 21 x 25,5 cm
Envoyez vos fichiers et les fontes sur disquette
ou cartouche Syquest 44, 88 ou 200 Mo

Faites un essai gratuitement
Envoyez-nous un fichier au format 10 x 21 cm
sur disquette et une enveloppe timbrée
... et votre première impression sera gratuite !

jerrygraphic

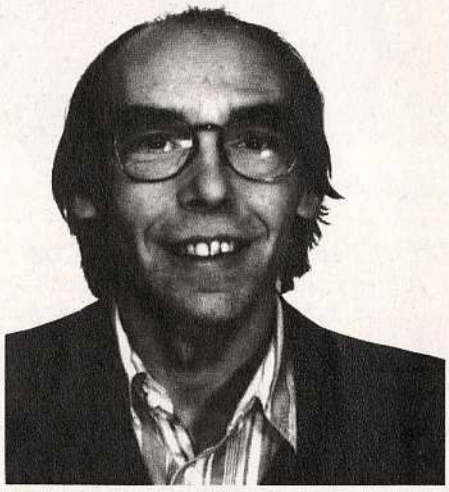
TOUTES VOS MISES EN PAGES
7, ALLEES DE VERNINAC - 46200 SOUILLAC
TEL 65 27 11 21 - FAX 65 37 01 07

Phillipe LAFARGUE

C'est la musique qui m'a amené à l'informatique.

Je suis en effet guitariste de rock depuis .. heu .. pas mal de temps. Je marchais sur les traces de Led Zep, Hendrix et les autres quand en 78 (déjà !) je reçus un choc en écoutant pour la première fois un disque de Kraftwerk. Je ne m'en remis jamais et décidais un jour d'investir dans un synthétiseur (un MS2O Korg). A l'époque la MIDI n'existait pas et Pour séquencer douze notes il fallait investir dans une machine presque aussi chère que le synthé lui-même. En 81 la micro pointait le bout de son nez et j'achetais un jour le fameux ZX81 de Sinclair en kit (6OOF) dans l'espoir de réaliser un jour le séquenceur numérique de mes rêves.

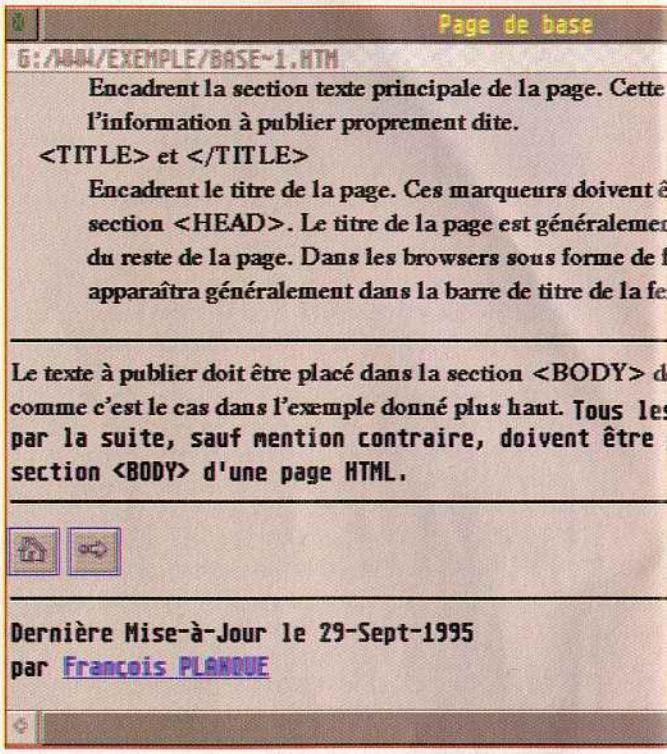
Ce séquenceur n'a encore jamais vu le jour mais c'est ainsi que je rencontrais une passion aussi dévorante que la première et dont je fis mon métier. Après les espoirs déçus de la vague MSX ce fut le choc de là MIDI avec PRO 24, les SYNTHWORKS, l'arrivée des premiers échantillonneurs.. et mes débuts avec le ST d'Atari. Inutile de vous dire que je suis fan de Techno.. Ma passion pour le ray-tracing est finalement assez récente et date de l'arrivée de POV dans le monde Atari grâce à Marc Abramson. Avec l'arrivée du Falcon et de son mode "Near true color" mon bonheur fut complet ! Voilà donc en résumé mes trois passions : la musique, la programmation et les images de synthèse.



Patrick BONNET

LE WEB

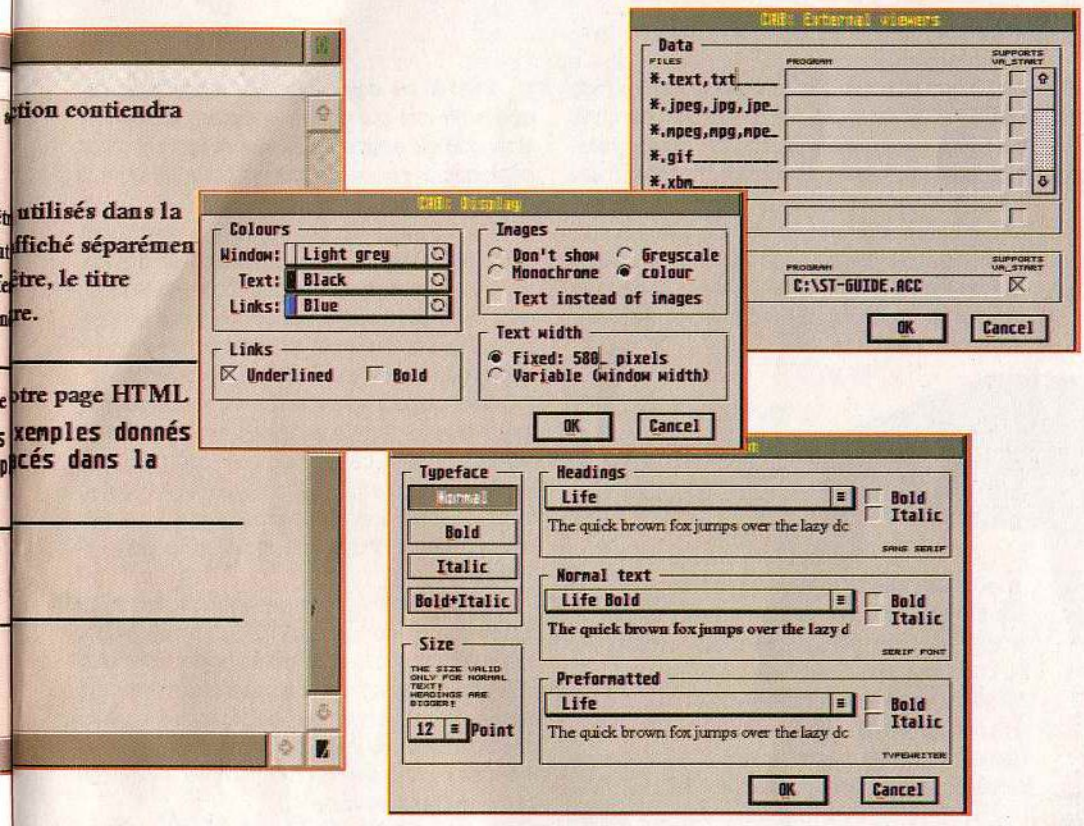
Ca y est ! Enfin ! L'ATARI peut se connecter
d'Alexander CLAUS : WWW.
Pour l'instant des connection qu'en mode SL
WWW tombe à pic pour ce numéro annive
aujourd'hui. Un manque, que dis-je, un gouffre
A défaut de pouvoir faire un test dans ce nu



NFIN POUR ATARI !

WEB sans passer par LINUX ou MINT. Un véritable browser est né des mains

le moins répendu), mais nous devrions avoir le P.P.P. très prochaînement.
ire. Nous avons ainsi une raison supplémentaire de sabler le champagne
nsidérable vient d'être comblé.
ro, voici des captures d'écran de ce programme tant attendu.



TMAG GO WEB !!!

uisque les ataristes vont enfin pouvoir se connecter au WORL WIDE WEB à
e construction de celui-ci, et je vous conseille d'aller jeter un coup d'oeil
TMAG où nous devrions vous donner l'adresse.
n pour une description plus compte de notre site INTERNET.

11, bd Voltaire -75011 Paris
☎ (1) 43 57 96 18
Fax : (1) 43 57 10 01
ouverture : 10h00 - 19h00

11 ans d'expérience

OCCASIONS
Garantie 6 mois

ATARI ST	520 STF	790 F
	1040 STF	890 F
	520 STE	890 F
	1040 STE	990 F
MONITEURS	SM 124	900 F
	SC 1425	800 F
	SC 1224	700 F
	SC 1435	900 F
LECTEURS	EXTERNE	250 F
	INTERNE	200 F

DISQUE DUR INTERNE POUR FALCON
Disque dur 2"1/2 livré avec câble, notice, disquette d'installation + 10 Mo DP
MONTAGE GRATUIT

60 Mo	80 Mo	120 Mo	170 Mo
890 F	990 F	1490 F	1790 F

DISQUE DUR INTERNE POUR FALCON
Disque dur 3"1/2 livré avec câble et notice
MONTAGE GRATUIT

620 Mo	840 Mo	1Go	1,2 Go
1290 F	1390 F	1690 F	1890 F

DISQUE DUR EXTERNE STE
Avec contrôleur DMA - SCSI + alimentation
MONTAGE GRATUIT

120 Mo	240 Mo	340 Mo	540 Mo
1790 F	1990 F	2190 F	2490 F

EXTENSION MEMOIRE

512 Ko	pour STE	150 F
2 Mo	pour STE	500 F
4 Mo	pour STE	900 F
0 Ko et 4 Mo	pour STF	350 F
4 Mo	pour FALCON	990 F

MONITEURS

VGA Mono	990 F
SVGA 14" coul	1590 F
SVGA 15" coul	2200 F
Multisync Microvitec	2290 F
Péritel	1290 F

LECTEURS SCANNERS

Externe 3"1/2	550 F
Interne 3"1/2	420 F
Externe 5"1/2	390 F
Scanner 64 tons	990 F
Souris	120 F

CABLES

Péritel STE	100 F
Péritel FALCON	100 F
Disque dur 2" 1/2 2"1/2	100 F
Disque dur 2" 1/2 3"1/2	100 F
Multisync	120 F

CD ROM SCSI

Double vitesse	1690 F
Quadruple vitesse	1990 F

LOGICIELS
GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET OCCASIONS À PARTIR DE 50 F
UTILITAIRE ET DOMAINE PUBLIC
LIVRES

DISQUETTES
Certifiées 100% sans erreurs

	Par 10	Par 50	Par 100	Par 500
3"1/2 DF DD	2,80 F	2,70 F	2,50 F	2,30 F
3"1/2 DF HD	2,90 F	2,80 F	2,60 F	2,40 F

REPRISES
Nous rachetons comptant
- Vos ordinateurs : 520 STE - 1040 STE - FALCON
- Vos périphériques : Moniteurs - Disque dur - Imprimantes
- Vos logiciels : Jeux - Utilitaires - Languages
- Vos livres

SERVICE REPARATION
Nous réparons tous les ordinateurs et moniteurs ...
- Délais maximum 10 jours
- Devis gratuit ou forfait
- Réparation garantie 3 mois

A RETOURNER A :
AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville .....
Mon ordinateur ou ma console .....
Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.

Designation	Quantité	Prix	Montant
Frais d'envoi			
TOTAL			

Port 60 F/Transporteur 150 F par colis/CR 80 F en sus Logiciel 30 F
☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE Date d'expiration |_|_|_|_|
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date Signature
ou commande sur papier libre
ST MAG 11/94

PERIPHERIQUES

dirigé par JEAN JACQUES ARDOINO

DE LA RAM POUR FALCON

Suite au titre du mois dernier, une autre carte d'extension mémoire avec TT RAM pour FALCON vient de voir le jour en Allemagne. Fabriquée par BLOW UP, elle permet de mettre jusqu'à 16 mégas de TT RAM, comporte une carte accélératrice et un "agrandisseur" de résolution, de type... BLOW UP pour un prix de 349 DM (env. 1250,00 F)

La conjonction d'une carte accélératrice et de TT ram devrait donner des résultats pour le moins intéressants.

OXO l'attend également et nous de fait. Ca bouge en ce moment côté TT RAM !!!

GdM

EZ DRIVE 135

On en parlait depuis un bon moment, il nous arrive enfin, j'ai nommé le lecteur de cartouche SYQUEST EZ 135. concurrent direct du ZIP, que nous n'avons toujours pas entre les mains, EZ DRIVE (son petit nom) semble avoir un atout de taille : un prix légèrement inférieur pour une plus grande capacité 1449,00 F H.T. pour la version SCSI externe et 99,00 F H.T. la cartouche de 135 mégas.

ON DEBALLLE !

Si je mets ce titre, c'est parce que pour une fois on se retrouve avec un emballage complet ! lecteur, cartouche, driver pour PC (hé oui, c'est cela le PC, il lui faut un driver à chaque périphérique), doc, terminator et câble SCSI. Avouez que c'est plutôt rare pour être souligné. La version testée est américaine et on espère que rien ne disparaîtra du carton avant son arrivée en Europe, début Novembre.

ON BRANCHE !

Mon FALCON est configuré avec SCSI TOOL et ce dernier le reconnaît immédiatement. Pas de problème non plus avec le formatage et le partitionage qui s'effectuent comme si l'ATARI était né avec. Le "Plug And Play" on l'utilise depuis 10 ans chez nous et c'est sans doute pour cela que les utilisateurs de WINDAUBE se sentent un peu moins inférieurs depuis leur dernière mise à jour.

Mais revenons à nos cartouches. La première impression à l'utilisation, c'est que cela va vite. On ne perd plus un temps fou à recopier des fichiers sur son SYQUEST. En fait, le temps d'accès équivaut à celui d'un gros disque dur d'il y a trois ans : 13 ms. C'est très appréciable surtout lorsqu'on a connu le lecteur à cartouche 44 mégas.

L'utilisation en "direct le disque" fonctionne parfaitement mais je n'ai pu tester avec CUBASE AUDIO pour cause de problème avec mon FALCON. C'est tout de même un outil de choix pour tous les musiciens pratiquant l'audionumérique. Ils pourront enfin garder leur "bandes" multipistes à faible coût pour un remixage ultérieur. Ceci-dit, pour ceux qui, comme moi, aiment travailler les morceaux de plus de 3 mn, je leur conseillerai tout de même le SYQUEST 270 mégas à la capacité plus appropriée et au prix à peine plus élevé.

EASY ?

On l'a vu, le surnom n'est pas usurpé, du moins pour ce qui est de l'utilisation numérique. Pour le maniement des cartouches, il n'en va pas de même. Le levier de sortie du modèle qui m'était prêté n'est pas des plus pratiques. La cause en est la taille du lecteur, identique à celle d'un lecteur de disquette. Du coup la manette de sortie, idéale sur un 44 ou 88 mégas, est devenue toute petite et on a du mal à la pousser jusqu'au bout voire l'attraper tout simplement. Après renseignements, il s'avère que ce problème était déjà là avec les SYQUEST 270 mégas. Ce n'est donc pas mon levier qui est un peu dur et c'est dommage. Ceci dit, on doit certainement s'y faire à la longue.

QUI PEUT ETRE TENTE ?

J'ai déjà cité les musiciens, mais on peut étendre la liste des utilisateurs potentiels à tous les ataristes en général. La taille de l'appareil montre bien sa destination. SYQUEST vise le remplacement du lecteur de disquette et n'a pas tort. Faites un calcul : avec un prix TTC de 120,00 F et une capacité de presque 10 fois supérieure à une disquette HD, on arrive au même coût qu'une disquette de marque, avec la rapidité en plus sans compter tous les espaces vides sur une disquette que l'on arrive pas à remplir pour cause de fichiers trop gros.

Ceci dit, les derniers jours du règne de la disquette ne sont pas encore comptés, puisque tout le monde est équipé de lecteur et qu'il n'y a pas de standard universel sur cartouche, le ZIP étant là pour le rappeler.

L'EZ 135 est un très bon produit qui n'aurait sans doute pas vu le jour sans le ZIP, mais c'est là le rôle de la concurrence. Je n'ai pas encore testé le ZIP, mais au vu des caractéristiques de ce dernier, il me semble que le seul atout qu'il pourrait encore avoir serait une meilleure souplesse de manipulation.

Ceci dit, pour revenir sur ce dernier point, il faut savoir que j'ai testé une version externe dans un très beau boîtier, certes, mais qui n'arrangeait pas les choses à cause d'un ergot avant juste sous le levier de sortie. Il est donc possible que la version nue soit plus pratique une fois montée dans un TOWER.

Je terminerai sur une interrogation : "pourquoi la version IDE, moins chère (1199,00 F), est proposée nue alors que la SCSI l'est en boîtier externe". Si l'IDE externe serait moins demandé pour cause de norme ne permettant que deux périphériques, la version SCSI en interne pourrait intéresser énormément de monde désireux d'économiser le prix d'un boîtier qui leur sera inutile.

Une mention spéciale à Valérie ANDRE d'HERALD COMMUNICATION qui s'est mise en quatre pour que nous puissions avoir ce lecteur pour ce numéro.

Si tous les éditeurs ATARI pouvaient suivre l'exemple !!!

Godefroy de MAUPEOU

EZ DRIVE 135
toutes machines équipée de prise SCSI ou IDE
prix : 1449,00 F HT le lecteur SCSI,
1199,00 HT l'IDE
90,00 F H.T. la cartouche

BIENVENUE AU CLUB !

Faites des affaires tout en participant activement à la réalisation d'ST MAGAZINE

*Pour 150,00 F/an, le CLUB ST vous propose d'acquérir des produits et logiciels pour votre ATARI à prix réduit. Tous les mois vous recevrez un bon de réduction pour chacun de ces produits. Celui-ci sera valable pour une durée d'un mois à partir de la parution d'ST MAGAZINE et selon les dates indiquées dans cette annonce mensuelle ainsi que sur le 3615 STMAG en rubrique *INF.*

Le CLUB ST a pour but permettre la rédaction d'ST MAGAZINE d'acquérir le matériel nécessaire à la réalisation du magazine dans des conditions confortables, grâce à l'apport de vos cotisations tout en vous faisant gagner de l'argent sur vos achats.

Comment s'inscrire ?

Découpez ou recopiez le bon ci-dessous et renvoyez le accompagné d'un chèque de 150,00 F à l'ordre de LA TERRE DU MILIEU et à l'adresse suivante : LA TERRE DU MILIEU, Les Marmottières, 74310 LES HOUCHES

Je soussigné.....
résidant à .....
désire profiter tous les mois des offres promotionnelle du CLUB ST.
A cet effet je joins un chèque de 150,00 F à l'ordre de
LA TERRE DU MILIEU.
fait à .....
le .....

SOURIS ATARI KOMELEC	ENTREE SALON ATARI PORTE DE VERSAILLE	BILLY RENDER	
~~199,00 F~~	~~52.00 F~~	~~390,00 F~~	~~290,00 F~~
149,00 F	25,00 F	265,00 F	220,00 F

promotions valables du 09/11/95 au 09/12/95

la terre du milieu
rédaction d'ST MAGAZINE

S.A.R.L. de presse au capital de 2000,00 F, n° RC U7401 687526 4, n° SIREN 401 094 248, n° SIRET 401 094 248 00010, code APE 221E
Les Marmottières, 74310 LES HOUCHES, FRANCE / téléphone : (+33) 50 54 49 77, télécopie : (+33) 50 54 49 94

BUREAUTIQUE

dirigé par Jean Jacques ARDOINO

LIB RTF

Une nouvelle version de STCOMPTE 4 propose quelques petites astuces supplémentaires, mais surtout la possibilité de mettre en comparaison budget prévisionnel et compte réel. Maintenant on l'aimerait bien supportant les résolutions VGA, même s'il reste en monochrome.

Comptadom, de son côté, propose une version 4.70A (et il y a déjà une 5.00A en bêta-test) qui amène trois nouveautés : une fonction d'analyse pour comparer les résultats de deux années, une création de modèles (rappel rapide de quatre couples de comptes fréquemment utilisés) et une fonction pour revoir la dernière opération créée.

Ces programmes sont bien entendu disponibles chez Etilde.

GdM

LIB RTF

Le moins qu'on puisse dire, c'est qu'Etilde ne chôme pas. En attendant le nouveau Papyrus 4 et entre deux programmes de comptabilité, voici une application qui va parachever les options d'ouvertures présentes dès les premières versions du Rédacteur. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un programme destiné à convertir les documents au format du Rédacteur en fichiers au format RTF (Rich Text Format). Ce format étant de plus en plus utilisé, nul doute que le nouvel utilitaire proposé par Etilde arrive à point nommé.

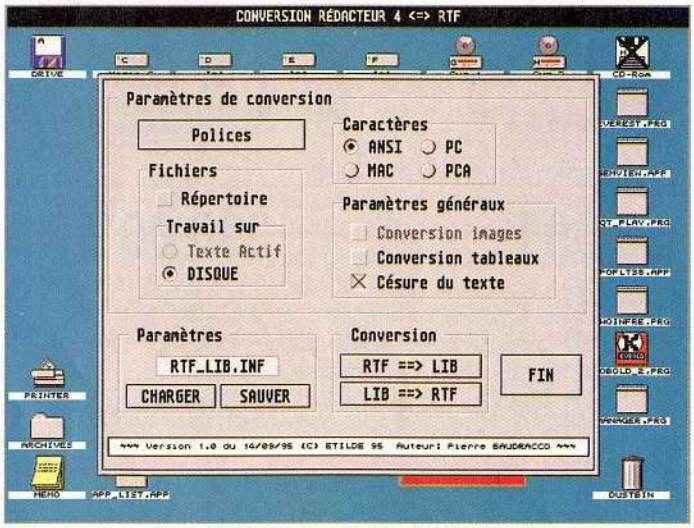
LE RTF

Pour ceux qui l'ignorent encore, le format RTF permet, en passant un document d'une application à l'autre, de véhiculer bien plus que le texte ASCII. Styles de texte, polices, règles et formats de paragraphes (gabarits), sauts de pages, notes de bas de pages, tableaux, en-têtes et pieds de pages, et éventuellement images peuvent être conservés lors de la conversion en RTF.

Si vous vous souvenez des questions évoquées dans les deux articles sur les transferts de fichiers, et plus particulièrement sur les transferts de texte, vous conviendrez que le RTF est une solution plutôt satisfaisante, d'autant plus que la plupart des traitements de textes (sur toutes machines) gère aujourd'hui ce format.

LE PROGRAMME

La conversion RTF n'a pas été intégrée dans le code du Rédacteur. Elle est proposée sous forme de module séparé. Pas entièrement séparé, puisque l'application comprend deux programmes : le premier sera utilisé indépendamment du Rédacteur, et le deuxième est en version UTIL, c'est-à-dire utilisable à partir du menu "Intégré" du Rédacteur.



Le principe est simple : au démarrage s'ouvre une boîte où seront réglés les paramètres, chargés et sauvés les fichiers de configuration et lancée l'opération de conversion.

Un bouton permet d'ouvrir un tableau où pourra être établie la correspondance entre les polices du Rédacteur et les polices définies dans le fichier RTF. Comme on peut choisir parmi plusieurs fichiers de configuration, il sera logique d'établir plusieurs correspondances. La config Papyrus.INF utilisera une correspondance avec des polices SpeedoGdos, tandis que la config WORD.INF utilisera une correspondance avec des polices True Type ou PostScript.

Une option offre le choix entre quatre jeux de caractères (ANSI, Mac, PC et PCA), ce qui devrait permettre de faire face à tous les problèmes de transcodage. Nous trouvons ensuite un choix sur le ou les fichiers à convertir. A côté d'une option "Texte Actif" (pour la version UTIL), une option "Répertoire" permettra de traiter l'ensemble des fichiers contenus dans un dossier. Ensuite, on peut choisir de conserver les tableaux et les options de césure. La conservation des images est prévue pour une prochaine version.

Enfin, deux boutons sont là pour la conversion. Seul l'un d'entre eux est utilisable pour l'instant, celui de la conversion LIB vers RTF. Le deuxième est là pour rappeler que si la conversion RTF vers LIB n'est pas disponible aujourd'hui, elle devrait l'être bientôt (début 96).

LE FONCTIONNEMENT

J'ai eu trois versions entre les mains : une bêta instable, puis une version utilisable qui posait quelques problèmes de conversion et

enfin celle sur laquelle repose le test que vous lisez. Et ma première constatation concerne le suivi du programme. Chaque fois, les petits défauts signalés ont été corrigés dans les trois jours. C'est un plaisir que de tester dans ces conditions.

Nous disposons donc aujourd'hui d'un programme qui conserve correctement les gabarits du Rédacteur (les noms et la mise en page des paragraphes associés), la correspondance des polices est efficace (et pratique à établir) et les enrichissements (en-têtes et pieds de pages, notes de bas de page) sont correctement transférés. Les essais ont été vérifiés sous Word 6, Papyrus 3.52 et Script 4. Sous Script, les polices n'ont pas pu être conservées, et je ne sais pas si c'est dû à sa gestion particulière des polices SpeedoGdos.

Les tableaux sont transférés sans problème sous Word. Par contre, Papyrus semble avoir de grosses difficultés pour lire les tableaux sous RTF. Le programme gère aussi les tableaux étendus (plusieurs lignes dans une même cellule). Enfin, les espaces insécables et les césures (sur option) sont conservés sans problème.

Il est très net que la souplesse du paramétrage prend tout son intérêt avec la possibilité de sauver et charger des jeux de configuration différents. Cette fonction rend LIB RTF très simple à manipuler, que ce soit depuis le Rédacteur ou depuis le bureau. Signalons enfin que le programme est également capable de lire les documents compressés (LIC). Toutes ces options en font un programme d'utilisation on ne peut plus directe.

CONCLUSION

Avec LIB RTF, la quasi-totalité de votre document LIB peut enfin être transférée sans perte. Le traitement complet des gabarits et la correspondance des polices figurent parmi les points forts que j'ai trouvés particulièrement appréciables. Ce nouvel utilitaire, qui vient compléter la déjà très riche panoplie du Rédacteur, permet une exportation vers Word bien plus fiable que ne l'est devenue, du fait des modifications de Word lui-même, la sauvegarde au format Word. De plus, un texte saisi et corrigé sous le Rédacteur pourra maintenant être mis en page et imprimé sous Papyrus, Script ou Calligrapher. Et n'oublions pas que Calamus SL devrait sous peu importer le RTF...

Bien fait, bien présenté, précis et complet, fiable (il tourne aussi sous Magic et MagicMac), avec encore d'autres fonctions à venir, voilà un incontournable et, qui plus est, un incontournable pas cher puisqu'il ne vous coûtera que la très modique somme de 50 francs !

Jean Jacques ARDOINO

LIB RTF
distribué par ETILDE
3, rue Bertrand de Born
31000 TOULOUSE

Les plus : génération d'un RTF très complet.
Les moins : pas de Stylus Color offerte en cadeau avec le programme.

C-LAB
conjuguez le FALCON de l'AVENIR la perfection du son
NOUVEAU

MK-I 4 Mo.	5.990
MK-I 4/540 Mo.	7.450
M-I R (RACK) 4 Mo.	8.490

Toute configuation en RACK ou TOUR sur demande avec intégration de la plupaert des modules AUDIO

OPTIONS FALCON
TOS 4.04, Copro.68882, extension mémoire 14 Mo., lecteur CD-ROM, disques durs toute capacité (IDE, SCSI standard et spécial CUBASE)

MONITEUR COULEUR SVGA P.P.

OPTIONS STF/STE
extension mémoire STF, barrettes SIMM pour STE, lecteurs, disques durs, TOP LINK, alimentation, BI-TOS avec AT-BUS, clavier, souris, etc...

MONITEUR MONOCHROME 14"

INTERFACE et LOGICIEL MUSIQUE

S/PDIF	CUBASE AUDIO 16 / SCORE
FA8	AUDIO TRACKER / MASTERING
MO-4	MACHINA MUSICA
K..AT	GUITAR DREAMS

LOGICIELS DIVERS:
UTILITAIRES (SCSI TOOLS, NVDI,...)
BUREAUTIQUE (SCRIPT 1et4...)
DESSIN (APEX, VISION, NEON,...)
Pour tout autres logiciels ou interfaces, nous consulter.

PORTFOLIO 690 F.
Nombreux accessoires et extensions

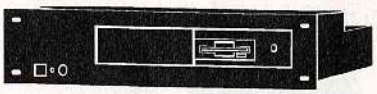
REPARATION de tout le matériel ATARI
De la console de jeu au FALCON030 y compris les STACY et les LASER SLM605 et SLM804

PLATON
PLATON version 1.45 **mono.** 990
PLATON version 1.45 démo 100
Dessinez votre circuit à l'ordinateur,
PLATON version 2.3 en couleur (ressources en français)
grâce à son routeur interactif réalisera le circuit
PLATON 2.3 version complète 4450

SCANNER CAMERON

Type HANDY		A plat format A4	
* 64 niveaux de gris réels	950	* 64 niveaux de gris	3390
* 256 niveaux de gris réels	1550	* couleur (300/600dpi)	5450

FALCON RACK SYSTEM
Développé et mis au point par GKS et MMS



NOMBREUSES OPTIONS:
- disque dur 1 Go. interne
- extension mémoire 16 Mo.
- Module FA8
- RACK 19" pour extension (disques supplémentaires, CD-ROM, disque amovible,etc...)

CARTE C-LAB
- mémoire RAM 4 Mo.
- Disque dur SCSI AV 540 Mo.interne
- FDI et MO4 intégré.
- logiciel intégré DATA DAT
- port cartouche et MIDI sur face arrière
- AUDIO IN/OUT en jack 6.35
- A/M et RESET sur face avant
- clavier détaché

15.900 F.TTC

Installation et configuration complète pour tout achat de CUBASE avec la station
Fini les longues angoisses de l'installation et des tests

APAK
17,avenue de PARIS
94800 VILLEJUIF
Métro LEO LAGRANGE ligne 7
Tél. (1)46.78.28.14 Fax. (1)46.78.26.63
ouverture du Mardi au Samedi de 10h à 13h et de 14h à 19h
Demandez notre catalogue et joignez 20 francs en timbre ou chèque (remboursé à la première commande)
Vente par correspondance (carte bleue).

JEUX EN FÊTE !!!

1 jeu offert pour 550 FF d'achat.

STRIKE FLEET
E.Arts

NEW

129 F

Réf. : ST 148

Jei qui allie simulation et stratégie. Vous disposez d'une flotille de porte-hélicoptères. 1 Mo requis.

COOL WORLD
Océan

129 F

Réf. : ST 149

A mi-chemin entre la BD et le jeu de plate-forme. Avec en prime, la superbe Holly!

RBI BaseBall
Domark

99 F

Réf. : ST 171

Les simulations de Base-ball sont plutôt rares et celle-ci est réussie.

MIG-29
Domark

189 F

Réf. : ST 167

Aux commandes du Mig29 - «Fulcrum», vous aurez possibilité de pratiquer de nombreux scénarios.

Terminator 2
Océan

99 F

Réf. : ST 96

Un super jeu d'action dans l'ambiance du film. Plusieurs phases différentes sont intégrées dans le jeu.

NAVY SEALS
Océan

99 F

Réf. : ST 168

Jeu d'action dans lequel vous dirigez une escouade de commandos équipés de lance-flammes, ...

The Duel
Accolade

99 F

Réf. : ST 170

Course de voitures, mais pas n'importe lesquelles: une Ferrari F40 et une Porsche 959 !

Jack Niclaus Golf
Accolade

99 F

Réf. : ST 83

Une simulation de golf qui vous permet de retrouver les parcours américains les plus célèbres.

The SIMPSONS
Akklaim

NEW

129 F

Réf. : ST 116

Jeu d'action dans lequel Bart devra sauver le monde de l'invasion extra-terrestre.

ROBOCOP 3
Océan

NEW

129 F

Réf. : ST 173

Aventure et action en 3D. Ca déménage: poursuite automobile, combats contre des robots ninjas ...

Wild Wheels
Océan

99 F

Réf. : ST 10

Jeu de stock-car où tout est bon pour rendre son véhicule le plus destructeur: roquettes, missiles...

WWF european rampage
Océan

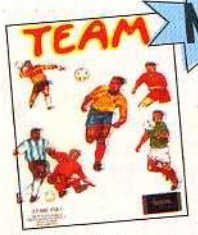
NEW

129 F

Réf. : ST 172

Retrouvez Hulk Hogan et les autres super stars du catch. Avec un mode 4 joueurs et 62 coups différents.

TEAM



NEW

269 F

Réf. : ST 160

Une simulation de football complète et très prenante.
STE et Falcon.

ZERO 5
Caspian

NEW

269 F

Réf. : ST 161

Combat de vaisseaux en 3D. Un jeu qui tire enfin le meilleur parti des capacités du blitter.
STE avec 1 Mo ou Falcon.

LLAMAZAP
Tengen

NEW

269 F

Réf. : ST 159

Jeu d'arcade fortement inspiré du célèbre Défender. Saurez-vous venir à bout des 25 missions?
Falcon.

Conditions de vente

- **Frais de port:**
20 FF pour un jeu et 5FF par jeu supplémentaire.
(2 jeux=25 FF, 3 jeux=30 FF)

- **Un jeu offert** pour toute commande d'un montant supérieur à 550 FF (non compris les frais de port) à choisir parmi les jeux présentés sur ces 2 pages **sauf** titres à 269 FF.

Les jeux indiqués sur cette page sont disponibles à la date de parution de la revue.

JEUX EN FÊTE !!!

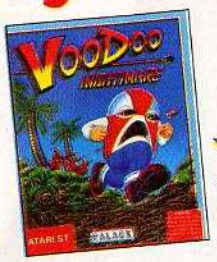
BOMBUZAL
Imageworks

89 F

Réf. :ST 120

Splendide jeu d'arcade en 3D; parcourez un dallage sans faire exploser les bombes avoisinantes.
Ne fonctionne pas sur STE

Voodoo Nightmare
Palace



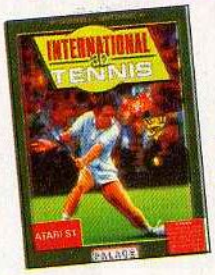
99 F

Réf. :ST 155

Un jeu d'aventure/action dans un univers en 3D. Explorez 5 donjons où se terrent des adorateurs de la magie noire.

International 3D Tennis
Palace

1 jeu offert pour 550 FF d'achat.



99 F

Réf. : ST 152

Encore un grand classique. Vous avez manqué Roland-Garros, Wimbledon, ... Ne manquez pas International 3D Tennis.

IK+

89 F

Réf. : ST 91

Un super jeu d'arcade pour les fanas des arts martiaux.

Ne fonctionne pas sur STE.

THE ESPANA GAMES
Océan

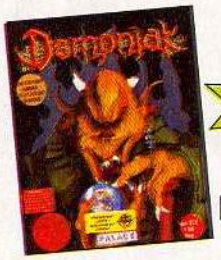
129 F

NEW

Réf. : ST 174

Une simulation sportive de haute volée: plus de 30 épreuves d'athlétisme, de judo, de natation ... Nécessite 1 Mo.

DEMONIAK
Titus

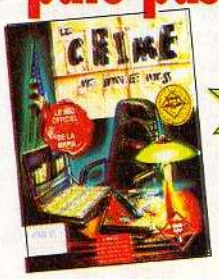


129 F

Réf. : ST 150

Pour ceux qui privilégient les aspects narratifs et scénariques: un jeu d'aventure essentiellement en mode texte.

Le Crime ne paie pas
Titus

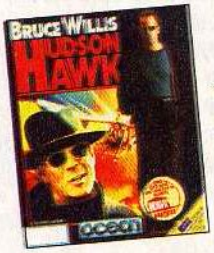


129 F

Réf. : ST 153

Aventure et action qui vous mettront aux prises avec la mafia elle-même.

Hudson Hawk
Océan



89 F

Réf. : ST 11

Et voici Bruce Willis aux prises avec un gang de truands dans un superbe jeu d'action où l'humour ne fait pas défaut.

OBSESSION
U.D.S

269 F

Réf. : ST 156

Un vrai flipper, ou plutôt 4 flippers différents. Effets visuels et sonores réalistes, fluidité, ... tout y est.

SUBSTATION
U.D.S

269 F

Réf. :ST 157

Un jeu à la DOOM avec 2000 lieux dont certains secrets, une très grande variété d'armes et d'ennemis.

HOLLYWOOD HUSTLER
Desert Star

269 F

Réf. : ST 158

Un véritable jeu de poker avec images et bruitages digitalisés. Nécessite 1 Mo de RAM.

N'oubliez pas notre super promo:

un jeu offert pour toute commande d'un montant supérieur à 550 F.

Attention: les jeux Obsession, Hollywood Hustler, Llamazap, Team, Zero 5 et Substation ne peuvent être reçus en «jeu offert» dans le cadre de la promotion mais comptent dans le montant de votre commande.

NB: ces trois jeux nécessitent 1 Mo de RAM et fonctionnent aussi sur Falcon et TT. Ils ne peuvent être offerts.

Les jeux indiqués sur cette page sont disponibles à la date de parution de la revue.

Bon de commande "Jeux en fête"

Indiquez les références

Je paie .....+port.....FF = Total.....FF TTC

☐ Chèque Bancaire ou ☐ Mandat lettre à l'ordre de DISKIMAGE

Réf. de remplacement en cas de rupture de stock

Ma commande dépasse 550 FF, je reçois à titre gratuit:

Nom .....Prénom.....

Adresse .....

Code postal .....Ville.....

N°Carte Bleue Expirant Signature:

Frais de port : 20 FF pour 1 jeu. Rajouter 5 FF par jeu supplémentaire, Franco de port pour 4 jeux et plus.

Pour les commandes en provenance de l'étranger, merci de règler par mandat ou par CB Visa.

STM 100

Retourner le bon à
DISKIMAGE
"Jeux en Fête"
135 rue du Faubourg
Saint-Denis
75010 PARIS

Ouvert de 12 à 19h du lundi au vendredi. De 14 à 17 h30 le samedi.

GRAPHISME

dirigé par Godefroy de MAUPEOU

PIXART 3

Ca y est le PIXART nouveau est arrivé. La version 3 intègre désormais les outils true color, ce qui manquait cruellement aux précédentes versions.

Du coup c'est toute la perception du programme qui passe de statut de programme très ergonomique pour les petits traveaux, à celui de logiciel professionnel indispensable.

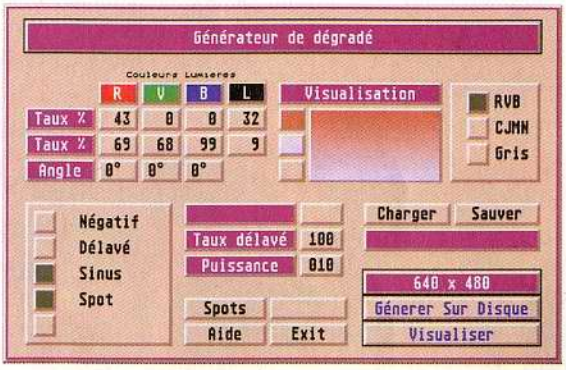
GdM

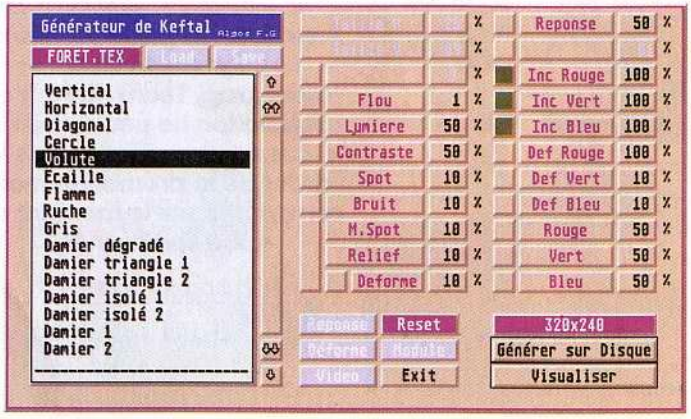
IMAGE STUDIO

Tous les graphistes, vidéastes ou PAOistes se sont retrouvés confrontés à un moment donné face à un problème crucial : un besoin de texture ! Que ce soit pour mapper sur des objets 3D à raytraçer, pour pimenter un dessin, faire un fond ou encore remplir un objet vectoriel. Hors le monde est petit et, même si les CD ROM de textures abondent, il est fréquent de retrouver sa texture chez le voisin possédant ledit CD ROM, sans compter le problème de l'adéquation de cette texture à l'effet voulu.

Pour tous ceux-là, et pour les autres qui s'intéressent à l'image, il y a maintenant IMAGE STUDIO. Intitulé KEFTAL 24 dans sa vie antérieure, ce programme est totalement génial il faut bien le dire. Il vous permettra de créer des dégradés sublimes avec effet d'éclairage aux spots, des textures réalistes, des effets sur image, ou encore des KEFTALS. Ne me demandez pas en quoi consiste le principe de ces derniers, je ne saurais vous répondre, mais ce que je peux vous dire c'est que cela génère des textures magnifiques et totalement originales.

En fait vous en avez déjà entrevue au fil des pages d'ST MAG, puisque KEFTAL 24, nous servait à réaliser pas mal de fonds d'encadrés. C'était déjà bien mais IMAGE STUDIO décuple encore ces possibilités. Je vous propose d'ailleurs d'aller les découvrir sans plus tarder.





CA SE DEGRADE ?

Premier module du programme, le générateur de dégradé : vous choisissez le taux de dégradé de la couleur de départ (en RVB+luminosité, CYMK ou niveaux de gris). Pour cela vous cliquez sur la primaire désirée et bougez la souris de haut en bas. La couleur change en temps réel dans la fenêtre de visualisation. Même opération avec la couleur d'arrivée. Chaque primaire peut être dégradée selon 11 principes ou angles différents. On peut également choisir de brouiller le dégradé de chacune de ces couleurs ainsi que "sinusoïdaliser", inverser le tout, ou encore rajouter quatre spots de couleurs à intensité, position, rayon et couleur variable.

ET ZOU LE ZOOM !

Ce zoom possède un intérêt primordial : il permet de charger une image et de la grossir en calculant les pixels intermédiaires. C'est ainsi qu'une image de 320 * 240 peut devenir du 1280 * 960 sans être pixélisée pour autant. Une sorte d'antialiasing dépixélisant en quelques sortes.

KEFTAL

C'est de toute évidence le morceau le plus intéressant puisque générant des images totalement originales. Vous avez le choix entre 16 algorithmes différents. Choisissez en un et modifiez son calcul par des paramètres comme la taille (H&V) le taux de flou, la lumière, le contraste, les spots, le bruit, le relief, la déformation, la réponse, l'affectation des couleurs...

Mais ce n'est pas tout, il est également possible d'appeler un menu MODULES qui dé-

cuple encore tout cela par des possibilités d'actions assez hallucinantes.

REPONSE

Le module réponse permet de tracer classiquement une courbe de gradation pour chaque couleur primaire à la souris mais y rajoute les fonctions de lissage, sinus, cosinus, tangente, bruit, contraste... ce qui est assez rare pour être souligné.

DEFORMATION

Pas moins de 27 fonctions de bump (travail en épaisseur) et de décalage des couleurs primaires.

CORRECTION CHROMATIQUE

Un module assez semblable à celui intitulé REPONSE. Vous tracez votre courbe de retouche et de traitement avec en plus des fonctions de correction de GAMMA et de parasitage/déparasitage. En fait il agit directement sur la réponse mais de manière complémentaire au module initial.

FILTRE NUMERIQUE

La aussi un beau délire. Vous choisissez une série de couleurs comprises (ou non-comprises) entre, telle et telle nuance pour la remplacer par une couleur fixe. Vous pouvez effectuer un remplacement relatif, absolu ou affecter les effets aux couleurs.

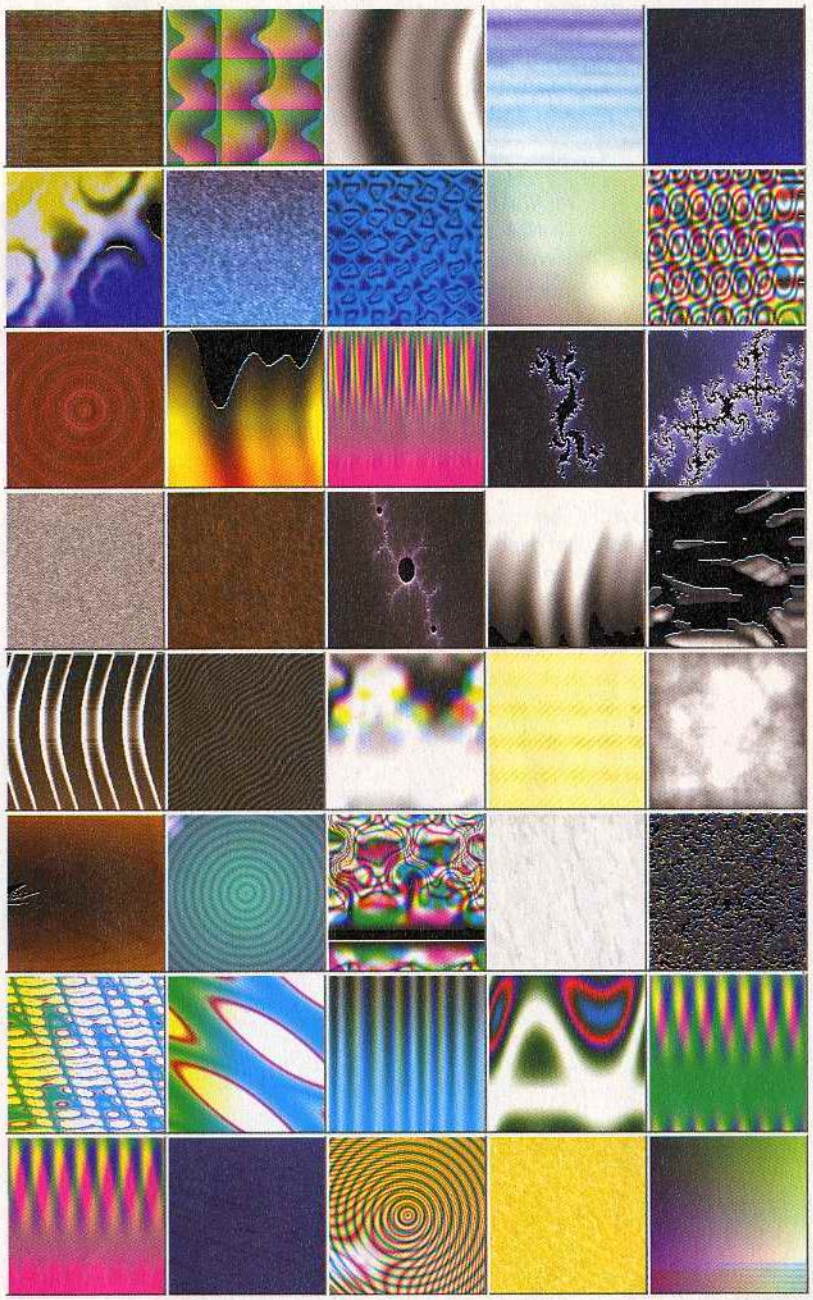
Psychédélisme garantit !

AFFECTATION DES EFFETS

Avec ce module, vous pouvez déterminer si l'affection des effets se fera de façon circulaire ou carrée ainsi que les coordonnées de ces zones d'affectation.

MIXAGE D'UNE IMAGE

Là aussi voilà un outil particulièrement intéressant puisqu'il permet de mixer des images entres elles selon différents procédés comme l'addition, la soustraction, la moyenne, l'apparition, les fondus... tout cela avec détermination de la couleur de transparence et de chroma key. Vous me direz, on trouve des fonctions similaires dans les logiciels de retouches évolués, mais là il y a un plus : vous pouvez mixer deux images de taille différentes et adapter automatiquement la taille de l'une à l'autre.



RETOUCHE D'IMAGE

Ici vous pouvez appliquer toutes les fonctions de distorsion du KEFTAL à une image externe. Vous pouvez donc "spoter" où modifier la réponse d'une photo scannée ce qui permet à IMAGE STUDIO de prétendre au titre de logiciel de RETOUCHE PHOTO même s'il ne possède pas les possibilités de découpe et de dessin de ce type de logiciel.

TEXTURES

Vous aviez les KEFTAL, les dégradés, vous avez maintenant les textures de type réaliste. Un grand choix d'algorithmes vous est proposé allant du gravier au nuage en passant par la laine et les fractales. Tous ces algorithmes se modifient selon les critères maintenant habituels et, si le réalisme n'est pas des plus réussi, cela rajoute encore, si besoin était, des possibilités supplémentaires de travail.

UN LOGICIEL DANGEUREUX

IMAGE STUDIO est un logiciel extrêmement dangereux car il va vous coller à votre écran pour un bon moment. Ses possibilités sont telles qu'il exerce un véritable pouvoir de fascination sur ses utilisateurs. La combinaison de leur infinité et de sa vitesse de calcul (une image écran se calcule en quelques secondes) font que l'on passe des heures à en explorer ses paysages graphiques sans jamais s'en lasser.

IMAGE STUDIO est un outil indispensable à la PAO, au graphisme, la vidéo, enfin tous ceux qui ont besoin d'images sans oublier la tapisserie.

Il s'agit là d'un programme majeur, innovant, et qui justifie à lui tout seul l'achat d'un ATARI. Et dites vous bien que vous n'avez encore rien vu, car il ne s'agit que de la version "LITE" !!!

En fait Florent GONDOUIN vient tout simplement d'inventer le premier synthétiseur d'image pour micro-ordinateur.

Godefroy de MAUPEOU

IMAGE STUDIO
toute la gamme / prix 590,00 F
édité par FRONTIER SOFTWARE
36, rue Charles FOURRIER
91030 EVRY cedex
tél 64 97 34 96

INSHAPE 2

Cette version 2 nous arrive en plein bouclage. Nous n'avons évidement pas le temps d'en faire un test complet pour ce numéro 100, mais je ne résiste pas à la tentation de vous livrer déjà les premières impressions de ce petit bijou du monde ATARI

Les problèmes de vitesse sont l'apanage des logiciels de raytraçing. Une grosse image demandant généralement un nombre d'heures de calcul assez conséquent, le choix du logiciel se fera en fonction sa vitesse d'exécution. Seulement voilà, certains programmes mettent plus de temps que d'autre pour des raisons de qualité de rendu. C'est ce qui a valu à INSHAPE sa double réputation de raytraçeur particulièrement lent et de rendu exceptionnel.

Mais le temps, c'est aussi celui qui s'écoule dans l'actualité micro et qui voit parfois ceux qui tiennent le haut du pavé se faire prendre la place par des petits nouveaux pour cause de délai de mise à jour des premiers et "d'inventivité" des seconds.

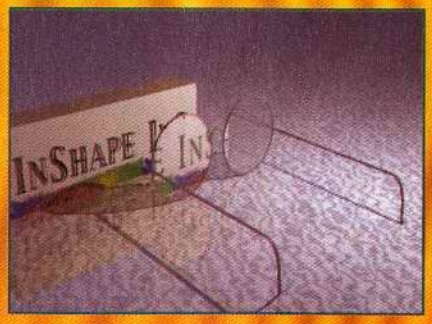
A l'heure ou CLOE, RAYSTART 3, NEON et XENOMORPH sont là, à celle où INSHAPE à mis plusieurs années à perdre son avance considérable (son monopole en fait), la sortie d'un INSHAPE 2 est-elle encore d'actualité ?

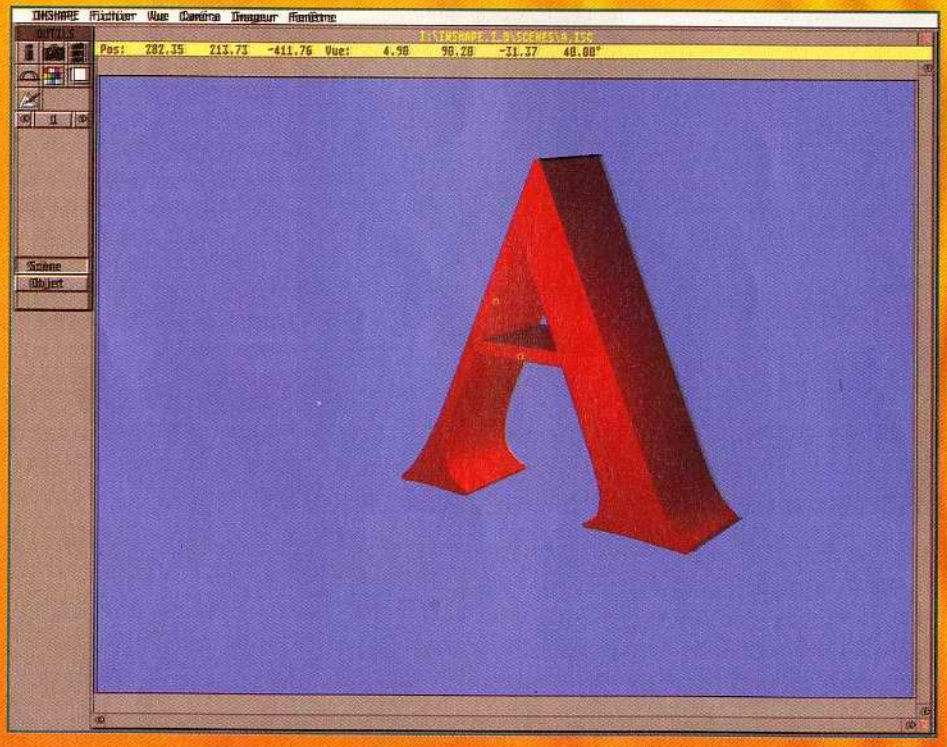
A première vue, il semble que le OUI s'impose de fait, pour plusieurs raisons. La première est qu'au niveau du rendu, INSHAPE reste le meilleur. La seconde c'est que c'est le premier raytraçeur sur ATARI à utiliser le DSP dans ses calculs (si DSP il y a dans votre machine, bien entendu) améliorant alors ses performances d'un facteur situé entre deux et trois, la troisième c'est qu'en dehors de cette utilisation du DSP, la vitesse globale de calcul a elle aussi été grandement améliorée, et enfin pour finir, Patrick MERMINAUD, à qui l'on doit le développement de cette version 2, a rajouté un nombre affolant de nouveautés comme la récupération des tracés CVG (fontes CALAMUS entre autres), ou l'extrusion selon un tracé en courbe 3D.

Et puis il y a cette interface si réussie du point de vue esthétique que, quelles que soient les performances du logiciel, on a un plaisir fou à travailler avec INSHAPE.

Allez, rendez-vous dans 30 jours pour un test complet.

GdM





initiation à POV (19)

Dites-le avec des fleurs !

Bonjour ! comme annoncé le mois dernier voici la dernière version du programme de génération de plantes fractales ARBRES.PRG. Je rappelle que ce programme sert à créer des plantes fractales pour POV en utilisant le principe des "L-system". Ce système de définition est basé sur un macro-langage très simple pouvant être récursif. Comme pour le langage LOGO, on déplace une tortue dans l'espace à l'aide de commandes prédéfinies. La trajectoire est matérialisée par une succession de segments dont on contrôle la longueur et le rayon. Une trajectoire peut se diviser pour donner des branches. En utilisant la récursivité du langage on peut faire en sorte qu''une branche donne naissance à d'autres branches qui elles-mêmes se diviseront à leur tour etc.. jusqu'au niveau de profondeur voulu.

La nouvelle version que je vous propose comporte deux nouvelles fonctionnalités :

La première est la possibilité de créer des polygones ce qui permet de générer de superbes feuilles, pétales etc..

La seconde est une option du menu "Fichier" qui permet de générer automatiquement une scène POV complète avec ciel, sol, caméra et lumières, la définition de la plante étant toujours placée dans un fichier. INC à part.

Génération de polygones

Pour passer du mode "segments" (mode par défaut) au mode "polygones" il faut placer une accolade ouvrante "{". Au niveau du programme cela revient à créer une nouvelle branche d'un type un peu particulier. Le retour au noeud de départ se fera bien entendu par une accolade fermante "}". Les coordonnées d'origine sont mémorisées par le logiciel et chaque avancée de la "tortue" génère un nouveau triangle dont un des sommets est le noeud de la branche. On obtient ainsi une succession de triangles ayant un sommet commun. Un polygone peut donner naissance à d'autres polygones.

La possibilité de placer des objets aux extrémités des segments est conservée (objets dits de type "Feuillage").

Création de script complet

Pour faciliter la tâche de l'artiste l'option du menu "Fichier" : "générer POV + INC" permet de créer instantanément une scène complète prête à être calculée par POV. L'utilisateur pourra ensuite modifier le fichier POV et n'utiliser que l'option "Générer fichier INC" s'il veut juste modifier la plante.

Un premier exemple

Le fichier "esspoly1.arb" contient la définition d'une plante très réaliste. La définition de la plante est assurée par une seule règle, la règle A :

A=(4{(4+x10s+z20s+y10)}+y30A+y90)

Chaque feuille de la plante est générée par la chaîne "{(4+x10s+z20s+y10)}" qui décrit une succession de sept segments.

La règle A s'appelle elle-même de façon récursive après une rotation autour de l'axe vertical des y ; puis on boucle après une autre rotation de 90 degrés. Mais lorsque le niveau de récursivité maximum (ici 3) est atteint l'appel de la règle A génère un simple segment, ce qui provoque l'apparition d'un bout de tige vertical et l'élévation de la plante. A cause de la boucle générale "(4 ../..)" on obtient au total 43=64 segments pour la tige.

Rotations de textures

Le fichier "esspoly2.arb" contient la définition d'une plante ornée de fleurs un peu bizarres. Chaque fleur est formée de trois pétales. J'ai activé l'option "Rotation de textures". après avoir généré automatiquement un script complet, j'ai modifié les textures des pétales de façon à obtenir un dégradé de couleurs ("gradient y" + "color_map").

Grâce à l'option "Rotation de textures" chaque pétale comporte une texture "translatée" et orientée de façon correcte ! pratique non ?

Pour les images finales j'ai juste ajouté un "height field" au script d'origine..

A bientôt !

Philipe LAFARGUE

P.A.O.

dirigé par Patrick BONNET

LE NOUVEAU CALAMUS SL

Et flûte ! J'indiquais dans le dernier n° de STmag que je poursuivrai la présentation de la dernière version de Calamus SL. Il s'en est fallu de quelques jours mais je n'ai pu le faire car n'ayant pas reçu les "munitions nécessaires". Partie donc remise au n° suivant.

pratique

prise en main de CALAMUS SL

Hosanna ! Je viens de recevoir mon Calamus tout neuf et après l'avoir installé je le lance afin de vite effectuer ma première mise en page...

Halte là ! Imagine-t-on l'acquéreur d'une nouvelle voiture ne pas régler la position du siège ou bien celle des rétroviseurs ? Il en va de même avec Calamus : il convient de procéder à divers paramétrages lors du premier lancement. Voyons lesquels.

Modules externes

Ceux-ci s'affichent sous forme d'icônes dans la barre supérieure sous les menus déroulants. Leur ordre correspond à celui du chargement. On peut donc le modifier et en profiter pour ne charger que ceux qui resteront en permanence (gain de mémoire). Ceci fait, il est très pratique de leur attribuer un raccourci clavier. Pour ce faire, on appuie sur Alt + Esc et on clique sur l'icône du premier module. On appuie ensuite à nouveau sur Alt + Esc et dans la boîte qui s'affiche on indique le raccourci clavier correspondant. J'ai pour ma part opté pour F1, F2, etc., dans le même ordre que les modules dans la barre.

Module paramètres systèmes

Passage obligé des réglages. Ceux-ci concernent la résolution de l'affichage à l'écran (essayez d'autres valeurs que celles par défaut...), la mémoire minimale laissée au système ainsi que la mémoire réservée aux images vectorielles (à augmenter en règle générale). Le format que prendront les dates et heures insérées dans du texte se détermine également ici de même que les différentes touches mortes (essentiel).

Le menu Options

Un petit tour dans ce menu nous permettra d'indiquer le type de copie habituellement utilisé. Les paramètres document quant à eux proposent de "nettoyer" le document lors de sa sauvegarde.

TOUCHES SPÉCIALES

Césure				**Fin de ligne**			
Normale		C	~	Normale		LS RS	RET
Invisible	A	C	#-	Paragraphe			RET
				Paragraphe variable		C	RET
Tiret et trait de césure				**Guillemets**			
Signe césure			-	Guillemet ouvert 1		C	1 ◇ ¼
Tiret-N	A		-	Guillemet fermé 1		C	2 ◇ ¬
Tiret-M	A	C	-	Guillemet ouvert 2		C	3 ◇ ½
				Guillemet fermé 2		C	4 ◇ ¬
Espace							
Fixe		LS RS	SPC	**Divers**			
1/1 Quadratin		C	#1	Touches mortes O/N		C	# ✓
1/2 Quadratin		C	#2	Saisie ASCII Oui/Non	A		# ✓
1/3 Quadratin		C	#3	Réaffichage de page			CLR
1/4 Quadratin		C	#4	Appel des macro-texte		C	M
1/32 Quadrat.		C	#0				

Délai de réaffichage en saisie: 0.0 s

OK ABANDON

On peut ainsi indiquer s'il faut conserver à ce moment-là par exemple les fontes, styles de texte ou pages maîtres inutilisés.

L'option touches de commandes permet de voir celles qui existent par défaut et éventuellement de les modifier (les raccourcis sont d'inspiration germanique : D pour drücken/imprimer par ex.).

Inutile d'insister sur le besoin d'indiquer les chemins d'accès corrects qui permettront à Calamus lors de chaque lancement de "retrouver ses petits".

Les "divers" quant à eux vous proposent de sauvegarder votre document automatiquement selon un laps de temps définissable, avec copie de sauvegarde ou non. On y règle également la mise en place des caches (accélération de l'affichage), la position des formulaires et le tramage visible ou non à l'écran.

Imprimer

Cliquer sur ce point du menu fichier fera apparaître le formulaire permettant de régler tout ce qui concerne ce domaine. La première chose à faire consiste bien entendu à sélectionner le pilote correspondant à son imprimante. On procédera ensuite à divers paramétrages courants (résolution par exemple), ceux que l'on sait utiliser le plus souvent.

Unités de mesure

Dans le module montage de page, il est tout à fait possible de changer les diverses unités de mesure proposées par défaut si celles-ci ne vous conviennent pas. En effet, chaque fois que vous avez à indiquer des mesures dans Calamus, l'unité proposée est celle qui est déterminée ici. Ainsi rien ne vous empêche de préférer indiquer l'épaisseur des lignes en mm plutôt qu'en points.

Le texte

Les deux modules dédiés au texte nécessitent eux aussi quelques réglages qui deviendront ensuite les réglages disponibles lors de chaque lancement.

Dans le module style de texte, on peut tout d'abord charger une police fréquemment utilisée. Ceci évitera le message d'erreur "pas de police chargée, impossible de créer un style de texte". Ensuite, on en indiquera le corps. Dans ce champ de commande, on pourra également changer les 14 valeurs disponibles par défaut. On n'oubliera pas de paramétrer les différents attributs avant de passer dans le champ de commandes "Liste styles de texte". Selon la manière de travailler, on choisira avec "Installer paramètres" des styles de texte internes ou sous forme de liste (l'un excluant l'autre). Rappelons que le style de texte dit interne est celui qu'on utilise "à la volée", alors que sous forme de liste, il convient au préalable de le nommer et d'en indiquer tous les attributs. Cependant l'autre paramétrage permet, pour peu qu'on choisisse "Style de texte interne visible", de le récupérer et de le traiter comme un style de texte normal.

Dans le module Texte, le premier réglage a lieu dans le champ de commandes "Outils". C'est là qu'on paramétrera les touches spéciales. Cela concerne divers raccourcis clavier pour les espaces, guillemets, fins de ligne etc. On y active (ou non) également les touches mortes (le réglage dans le module "paramètres système" ne suffit donc pas...), ainsi que la saisie ASCII, c'est-à-dire une saisie sous forme de ALT + code ASCII du caractère voulu. Enfin, on y réglera le délai de réaffichage lors d'une saisie directement dans la maquette. Ce délai est fonction de la rapidité de la machine et doit être augmenté si la machine est lente.

Un tour dans le champ de commandes "Dictionnaires" permettra de charger le dictionnaire de césure et d'indiquer si la césure doit se faire lors de l'importation d'un texte.

Le champ de commandes "Réglette de texte" n'échappe pas à la visite obligatoire. D'importants paramètres s'y trouvent. On indiquera le type de justification ainsi que l'espacement interlignes et inter-paragraphes. On y installera également d'autres paramètres concernant la césure : nombre de lettres avant et après, nombre de césures consécutives, nombre de lignes sans césure. On peut éventuellement y indiquer le signe de conduite utilisé lors d'une tabulation de ce type.

La justification du texte appelle d'autres réglages. Les paramètres liés au bloc permettent d'indiquer la valeur de la largeur relative de l'espace variable. Les bonnes valeurs à indiquer ici, modifiables ultérieurement si besoin est, sont de O % aussi bien pour la valeur minimum que maximum. Quant à la justification verticale, en général le réglage par défaut, à savoir "Haut "convient parfaitement.

Importer/exporter

C'est presque fini... Il ne reste plus qu'à charger les pilotes d'importation/exportation les plus courants (pour le texte, les images bitmap et les images vectorielles). Pour ce faire, il faut pour chaque type, tracer un cadre fictif puis appeler la fonction d'importation et/ou d'exportation du menu fichier. Ensuite, dans la boîte qui s'affiche alors, on chargera les pilotes nécessaires. On quittera la boîte sans importer/exporter. Dorénavant ces pilotes seront chargés d'office.

Sauver

Ouf, le tour est accompli. Tous les paramètres indiqués ici seront dorénavant disponibles lors de chaque lancement du programme. Ils sont en quelque sorte ceux avec lesquels on souhaite commencer à travailler. Il ne sera plus nécessaire dès lors de recommencer à chaque fois... à condition de les sauvegarder. Pour ce faire, le menu "Options" offre la fonction "Sauver paramètres". La boîte qui s'affiche alors, présente l'ensemble des paramètres qui seront concernés par cette sauvegarde. Ils sont par défaut tous sélectionnés, ce qui nous convient parfaitement en l'occurrence. Un clic sur sauver, un nom à donner dans le sélecteur de fichier (avec extension .SET) et le tour est joué. Rien n'empêche au demeurant de se créer plusieurs jeux de paramètres selon les besoins.

Patrick BONNET

ARTWORKS BUSINESS

Dans ma boîte à lettres, un colis de poids contenant deux gros classeurs et bon nombre de disquettes. De quoi s'agit-il ?

Mise en page

Le package luxueux propose deux classeurs conséquents avec papier glacé, ainsi que huit disquettes, pas moins.

Les ouvrages concernant Calamus ne sont pas légions, en France du moins. Artworks se propose d'aider à la mise en page et à l'utilisation du logiciel en fournissant de nombreux exemples. Ceux-ci sont imprimés à la fin de chaque classeur (certains en bichromie) mais également disponibles sur les disquettes balayant un large éventail de documents possibles. On y trouve aussi bien des cartes de visites, des factures, des affichettes publicitaires, des en-têtes pour papier à lettre, etc. Ajoutons que de nombreuses fontes sont fournies dont certaines d'une facture tout à fait intéressante.

Orientation

L'ouvrage est axé sur la mise en page et donne de nombreux conseils selon le type de document à réaliser. Ces conseils sont en quelque sorte universels. Leur pertinence n'est pas fonction du programme utilisé mais obéit aux "règles de l'art".

Cependant, certains d'entre eux sont repris pas à pas et la manière de les réaliser est alors totalement dépendante de l'outil utilisé, en l'occurrence Calamus.

Le classeur d'un côté, Calamus à l'écran, on commence le travail en suivant les indications des auteurs. Ceci permet en quelque sorte d'accompagner la démarche utilisée en la décortiquant pas à pas. La présence du fichier correspondant permet parfois de vérifier tel point de la démarche dont on n'est pas sûr. Le fichier fourni contient tout ce qui est nécessaire à la réalisation. Ainsi les différentes lignes d'aide, même lorsqu'elles n'ont servi que ponctuellement demeurent présentes. Les indications et la manière de travailler tiennent compte de l'impression finale, aspect souvent oublié. En effet la préparation du document ne présente pas les mêmes exigences selon qu'il sera imprimé sur une matricielle 9 aiguilles ou flashé sur une photocomposeuse. Ceci est particulièrement sensible dans le traitement graphique (résolution des images, choix de la trame, etc.).

Conclusion

On ne peut que saluer ce genre d'initiative. Voici un outil d'accompagnement à même de rendre service aux "paoïstes calamusiens", même si parfois certaines manières de faire ne m'ont pas semblé optimisées par rapport aux fonctions du logiciel. Sans doute s'agit-il d'un choix axant la priorité sur le document final par la démarche la plus simple possible. De fait, nous n'avons pas à faire ici à un recueil de trucs et astuces. Ce n'est clairement pas l'objectif de cet ouvrage.

Non, l'inconvénient majeur que j'ai gardé pour la fin est qu'une maîtrise de la langue de Goethe est nécessaire. En effet, il s'agit d'un ouvrage en langue allemande dont j'espère qu'un distributeur hexagonal se chargera de la traduction.

Patrick BONNET

MUSIQUE

dirigé par François AUBOUX

un FALCON pour FATON

François CAHEN alias FATON, grand musicien issu de MAGMA (ce qui est le cas d'une très large majorité de "pointures" françaises) et compositeur émérite, vient de s'acheter la totale FALCON C-LAB. On salue bien bas le goût sans faille de FATON qui a toujours su s'entourer des meilleurs éléments (Manu KATCHE, entre autres, bien avant la collaboration de ce dernier avec Peter GABRIEL).

Allez je retourne écouter TYPHARETH, son superbe disque réalisé avec ZAO.

GdM

L'activité de montage audio, tant à des fins strictement audio que vidéo, est de celles qui peuvent assurer une saine pérennité au Falcon. Comme nous l'avons montré dans les numéros précédents les concurrents sont multiples sur ce créneau, et il n'y a pas lieu de s'en plaindre.

CuBase-Audio ne semble lui pas prêt d'être détrôné dans le créneau qu'il remplit à lui tout seul de la cohabitation du MIDI et de l'audio. Mais les exigences d'un travail de montage précis et le plus souvent en temps chèrement comptè justifient des programmes pensés entièrement en fonction de cet objectif. Il y en a pour tous les goûts et toutes les bourses, mais nous allons chercher à vous faire comprendre pourquoi nous pensons que Studio-Son dans sa dernière version a atteint l'objectif qu'il s'était fixé : être le produit de référence sur ce créneau. Il nous paraît tout indiqué pour remplir le cahier musique de ce numéro 100 raccourci par les réjouissances de circonstances.

STUDIO SON V 1.041

Le look

La première ambition de Studio-Son est de n'avoir qu'une page. Pas de passage en édition ou en mode marqueur ou autre, la bande son s'étale sur l'écran en permanence, active pour toutes les opérations de marquage, de coupe, de colle... avec une présence qui n'est pas sans rappeler celle de la bande magnétique n'attendant que le coup de ciseau et la bande de scotch. L'imagination musicale ne sait se passer de support, la qualité de la représentation de l'objet musical a de bonnes chances d'influer sur celle du travail que l'on effectue dessus.

Un des charmes de l'outil informatique est de permettre de proposer de multiples options de personnalisation à l'utilisateur. Studio-Son n'est pas chiche pour le mode de visualisation puisqu'il n'en propose pas moins de 8 (record absolu sur toutes plate-formes) entre lesquels on peut basculer à tout moment, et à tous les niveaux de zoom, par simple raccourci clavier, selon les goûts personnels et les besoins du problème à résoudre.

Il est possible de choisir la couleur (16) et le style des diverses lignes d'aides, de la bande, des formes d'onde, et de chaque marqueur. Selon la nature des travaux on peut souhaiter travailler avec des marges de sécurités différentes, une ligne de niveau utilisateur (– xx db) peut être matérialisée, et l'on peut restreindre jusqu'à –40 db l'affichage de la bande passante pour mieux représenter des zones sous-modulées.

Parmi les nouveautés de visualisation, et de fonctionnement en l'occurrence, on appréciera la possibilité d'ouvrir une fenêtre listant, par icônes ou par noms et tailles, tous les fichiers audios des périphériques SCSI, dans les multiples formats reconnus par Studio-Son, avec chargement en bloc, automatique et cumulatif, par partition des disques. Un dossier "bruitages" sera ainsi chargé d'un coup. Cette liste est de plus active, un clic droit fait entendre le fichier, et un clic-tiré le positionne à l'endroit du curseur. Le gain de temps dans l'habillage d'une bande-vidéo est flagrant. L'intérêt dans la version 8 pistes ne le sera pas moins.

Aucun regret quant à moi pour le retour aux fenêtres GEM.

La seule contrepartie à cette visualisation directe de la bande est une relative lenteur au réaffichage due à la nécessité de relire la portion de fichier concernée à chaque changement. De multiples options ont été inclues pour palier ce fait : interruption du réaffichage lorsqu'il n'est pas indispensable, visualisation instantanée en mode bande lorsque les marqueurs suffisent au repérage, positionnement à tout marqueur même en zoom par menu pop-up. La mémorisation graphique, seule solution pour accélérer les choses, se révélerait très gourmande en mémoire. Une des raisons de ce choix est la souplesse du mode zoom.

Zoom

La logique est des plus simple. Les touches + et – font ce que l'on peut en attendre, mais on préférera la plupart du temps la détermination d'un bloc suivi de l'appui de la touche + qui provoquera l'affichage exact de la zone choisie, style PAO. Studio-Son est le seul programme de ce type qui propose cette option fondamentale pour le confort de travail. La touche Tab fait passer au marqueur suivant selon le même zoom, il est donc intéressant d'avoir bien défini les marqueurs, y compris ceux de confort destinés au seul repérage.

Des blocs :

En ce domaine aussi Studio-Son affirme une fière ambition de base :

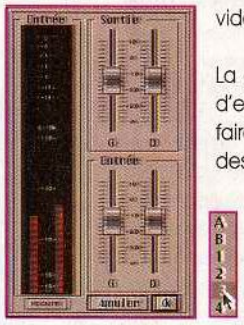
à peu près toutes les opérations de couper, d'application d'effets... Peuvent être obtenues au choix en virtuel ou en destructif par une utilisation conjointe de 3 outils : le curseur, les marqueurs et le bloc. La délimitation d'un bloc à la souris définit le champ d'application de toutes les opérations d'éditions destructives, avec donc réécriture du fichier, et l'insertion de marqueurs spécifiques définit le point d'action des opérations virtuelles, couper, effets, boucles, MIDI, SMPTE et GPI (en grisé pour ces 2 dernières) ou simple repère.

Les opérations sur blocs incluent tout ce que l'on connaît en la matière, et le reste, comme la substitution ou la superposition d'un bloc avec un autre copié en buffer ou stocké sur disque, etc.

La qualité de l'undo permet de se livrer sans appréhension à toutes les opérations destructives dans un simple souci de test. On rappèllera l'excellente opération "pré-couper" qui permet après délimitation d'un bloc à la souris d'entendre instantanément le résultat que l'on obtiendrait en supprimant ce bloc.

Un clic tiré définit très classiquement un bloc, mais il y a mieux. Un clic simple positionne le curseur. La touche C permet de vérifier à l'oreille qu'il est bien positionné, les touches flèches d'affiner en le déplaçant d'une quantité qui dépend du zoom choisi. La souplesse du zoom trouve ici une de ses raisons d'être. Il suffit alors de maintenir un shift pour ne déterminer que le deuxième point du bloc (après ou avant la position du curseur d'ailleurs), sans perdre donc le premier point savamment choisi. La touche B permet alors de tester par l'écoute du bloc seul. On ne peut imaginer plus simple ? Si !

Si les marqueurs nécessaires ont été bien définis la touche Tab fait sauter le curseur au prochain marqueur, et Shift Tab sélectionne un bloc allant du curseur au prochain marqueur, la répétition de cette action agrandissant d'autant la sélection. Tout cela est un cauchemar à décrire pour le journaliste, mais d'une limpidité de mise en oeuvre sans égale.



√ Aucun	^L0
Echo	^L1
Flanger	^L2
Chorus	^L3
Cyborg	^L4
Harmonizer	^L5
Equaliseur	^L6
Pitch control	^L7
Reverb Room	^L8
Reverb Hall	^L9
Reverb Plate	^L(
Reverb Short	^L)
Reverb Live	^L/
Reverb Vocal	^L.
Compress/Gate	^L-
Autres ...	^L*

A vos marques !

L'opération fondamentale de la détermination des marqueurs porte elle aussi la marque (!) Studio-Son. Un clic, nous l'avons vu, positionne le curseur courant en affichant son positionnement dans les unités choisies, la touche Insert provoque elle l'apparition du menu pour créer et nommer ce marqueur, lui attribuer une couleur et un type de ligne, et choisir sa nature. Mais avant l'appel de ce menu l'appui de la touche C aura permis d'entendre ce qui se passe en lisant à partir de cette position du curseur, avec toujours utilisation des touches flèches pour affiner ce choix.

La possibilité, une fois le curseur positionné, de se livrer à toutes ces opérations sans la souris, avec un doigt sur les touches flèche un autre sur la touche C qui déclenche la lecture et n'importe quelle touche qui l'arrête, est un plaisir auquel on n'est pas près de renoncer, tant pour la qualité que pour la rapidité du résultat.

Tout l'échantillon	P
A partir du curseur	C
Bloc sélection	B
En boucle	L
Partie visible	Space
Multi Pistes	M

En vrac

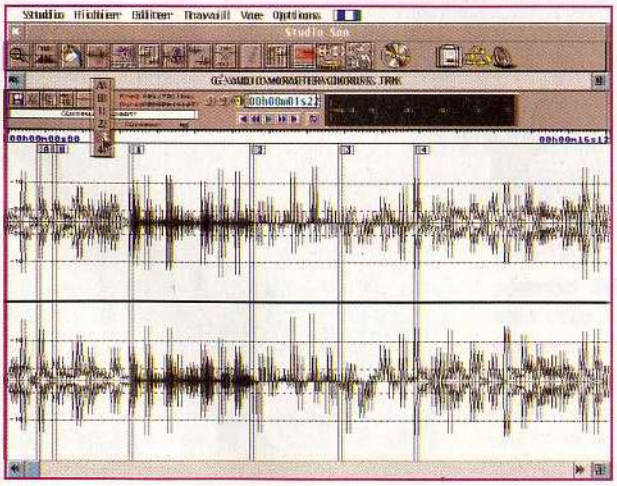
Les effets ont progressé en nombre, et en qualité avec l'option écoute qui permet de les régler à l'oreille. L'option destructive est intéressante, elle permet d'appliquer tous les effets souhaités à un fichier CuBase-Audio relu ensuite de la façon la plus transparente dans CuBase, sans avoir à le repositionner ou redéfinir ses segments, et sans jamais constater le moindre problème de synchro. Ceci fonde une complémentarité de fait entre ces deux programmes.

Le nombre des fréquences de travail s'est considérablement accru et inclut notamment diverses fréquences propres à l'univers vidéo.

La qualité et la précision du monitoring d'enregistrement suffisent à justifier d'y faire appel pour enregistrer les fichiers destinés à Cubase-Audio. Il ne manque qu'un player MIDI, que les auteurs m'ont promis d'intégrer rapidement pour assurer la synchro MIDI.

Que dire de la doc ? Rien puisque je ne l'ai pas encore, mais elle existe. Que j'aie pu m'en passer me semble un des meilleurs arguments sur la qualité de la conception du programme.

On rappellera les qualités extrêmes de synchronisation SMPTE de Studio-Son qui permettent de définir pré-roll et offset dans les formats reconnus, et par exemple de rester spectaculairement actif et en place en cas de recherche manuelle au shuttle sur un magnétoscope, sans oublier le désormais célèbre scrubbing, bien utile pour faire verdir les copains sur les autres plate-formes.



François AUBOUX

STUDIO SON V.1041
FALCON
prix 2990,00 F
livré avec 2 CD AUDIO de démo de sons

Edité par OXO CONCEPT
12, Villa du Petit Parc
94000 CRETEIL
tél. 48 99 77 23

I.D.A.

Une nouvelle interface de type F.D.I. vient d'arriver chez nous. Réalisée par Thorsten AUWEILER, l'auteur de SOUNDLIFTER, I.D.A. (c'est son nom) diffère de ses concurrents, F.D.I. et P.S.I. pour ne citer que les plus connus (il y en a d'autres encore), par le fait qu'il possède quatre entrées et quatre sorties. On reconnaît d'ailleurs là la marque de fabrication de T.AUWEILER, puisque cela reprend le même principe que SOUNDLIFTER, mais côté numérique cette fois.

Concrètement, comment se sert-on de ces quatre entrées.

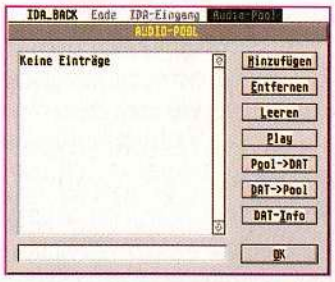
Chaque entrée est stéréo, qu'elle soit coaxiale ou optique. L'ensemble de ces connexions offre donc la possibilité de connecter quatre entrées et sorties numérique qu'elles soient en cinch ou câble optique. Problème, tous les logiciels actuels ne savent gérer que deux entrées et deux sorties. Comment peuvent-ils donc utiliser les deux supplémentaires ?

Avec I.D.A., vous avez un programme en auto à installer ainsi qu'un CPX qui vous permettra de choisir entre les entrées A ou B et les sorties à affecter. Ce qui revient à dire que l'on ne peut utiliser que deux canaux à chaque fois.

Mais alors à quoi cela peut-il servir ?

C'est sûr que le fait, de ne pouvoir utiliser ces quatre "pistes" conjointement, rabaisse un peu l'intérêt du système.

Cependant il garde tout de même un avantage sur ces concurrents par le fait qu'il s'apparente à un mini tableau de patch numérique permettant de connecter deux D.A.T., voire un quatre pistes numérique sans avoir à constamment débrancher les câbles pour passer d'un groupe de pistes à l'autre. L'exemple le plus typique est celui du musicien possédant deux D.A.T. et voulant utiliser des sons sur deux cartouches différentes. Vu le temps de rembobinage d'une cassette D.A.T., il gagnera un temps énorme à s'éviter cet incessant défilement de bande en jonglant d'un D.A.T. à l'autre par le biais du CPX dédié.



BACKUP

Dans le "lot" (comment traduiriez-vous "packaging" en bon français ?), vous avez droit à un utilitaire de backup nommé I.D.A. BACK tout simplement et qui vous permettra de sauver sur D.A.T. vos pistes sonores et échantillons en dehors du programme musical. I.D.A. BACK est très simple d'emploi. Vous sélectionnez un ou plusieurs échantillons de votre disque dur, lancez l'opération de copiage vers le D.A.T. et inversement pour la récupération des données. On notera qu'il est également possible d'écouter un échantillon directement d'I.D.A.BACK avant de lancer une éventuelle copie, ce qui peut s'avérer très utile dans le cas de la recherche d'un son précis parmi un grand catalogue.

FINAL

I.D.A., s'il ne révolutionne pas le monde de l'interface numérique, possède quand même quelques atouts sur ces concurrents : un patch numérique, un prix situé entre PSI et F.D.I. (2190,00 F), du moins pour la France. Coté logiciel, les deux concurrents en possèdent tous deux un à l'heure actuelle, donc rien à signaler si ce n'est qu'il n'autorise pas la copie de documents autres que les échantillons.

Sur le plan de la compatibilité, je l'ai essayé avec CUBASE AUDIO 16, WINREC, C2D sans aucun problème de fonctionnement. On est donc en droit d'imaginer qu'il soit reconnu par tous les programmes compatibles F.D.I.

Pour l'aspect "hardware". Le boîtier est tout en alu brossé avec un degré de finition assez remarquable. Une LED sur la face avant indique si I.D.A. est actif, entendez par là bien connecté et en ordre de marche. La connexion port DSP est sur cette même face avant alors que les prises numériques sont sur le front opposé. Cela ne s'avère malheureusement pas très pratique. En effet, si on ne veut pas voir de câbles passer sur son clavier, il ne reste que la solution de poser I.D.A. en transversale, annulant par là même l'intérêt de la LED du panneau avant. C'est là un détail infime, mais il fallait bien trouver un petit défaut à cette interface par ailleurs irréprochable.

Godefroy de MAUPEOU

UNE HISTOIRE DE CONNEXION

Pour connecter un D.A.T. au FALCON, via une interface comme I.D.A., on a le choix entre le cable classique ou optique. Le problème avec le cable classique, ou coaxial, est que les D.A.T. bon marché ne son pourvus que de l'entrée digitale de ce type et non de la sortie. Il faut donc se diriger vers le cable optique, or celui-ci est souvent vendu à prix prohibitif : 400,00 F le cable !!!

ST MAGAZINE est heureux de vous annoncer aujourd'hui qu'il existe un magasin parisien qui vends ces derniers pour moins de 100,00 F pièce. Même en rajoutant le port, pour les provinciaux, le prix reste imbattable. Je vous livre donc les coordonnées ci dessous :

TERAL
26bis, 26ter, rue Traversière, 75012 PARIS / tél. (1) 43 07 87 74 / fax. (1) 43 07 60 32

GdM

I.D.A.

FALCON uniquement
prix 2190,00 F

distribué par CLAVIUS
19, rue Houdon 75019 PARIS
tél 16 1 42 62 90 19

Les plus : 4 entrées et sorties, le prix, la finition.
Les moins : connecteur D.A.T. sur la face

pratique

Les mystères de la polyphonie

avec la participation de : Keyboards MAGAZINE

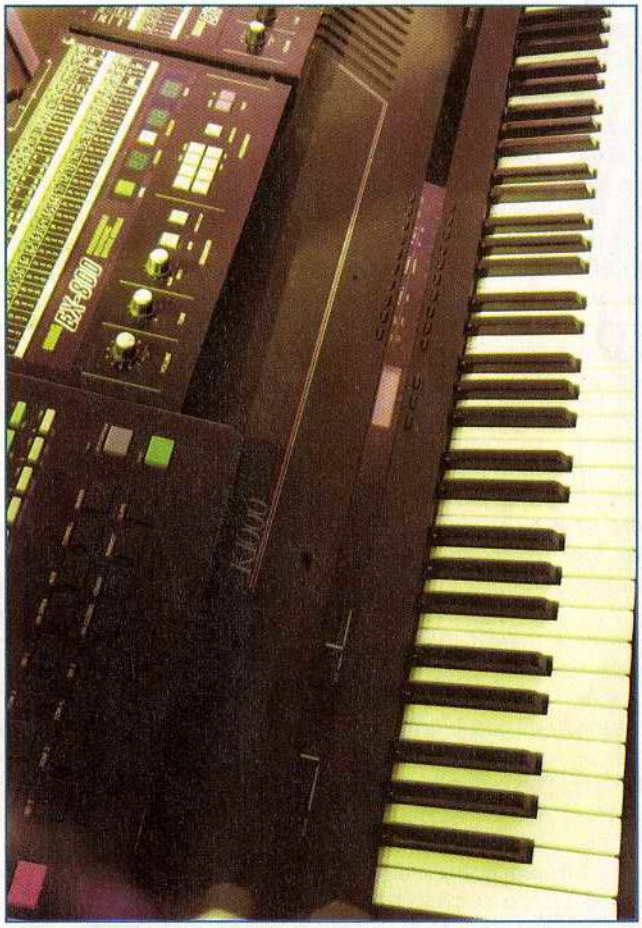
La polyphonie correspond au nombre de notes qu'un instrument peut jouer à la fois. Cette notion reste encore souvent vague lorsque vous avez à choisir un synthé ou un module de synthèse pour votre Atari.

Prenons quelques exemples, une flûte ou un saxo ne peuvent jouer qu'une seule note à la fois, leur polyphonie sera de une note. Avec ses six cordes, la guitare peut jouer six notes à la fois, elle aura donc une polyphonie de six. Un piano possède 88 touches. Si vous appuyez sur toutes les touches à la fois, en utilisant vos avant-bras plus ceux de quelque ami, vous devriez y arriver ! Vous vous rendrez compte alors que les 88 notes sonneront en même temps. Faites la même expérience sur un piano numérique, en essayant de ne pas vous faire "sortir" par le vendeur du magasin de musique... vous vous apercevrez que le son devient alors très différent car seulement 16, voire 32 notes sonneront simultanément. Alors que le piano acoustique possède une réelle polyphonie de 88 notes, le piano numérique n'en aura que 16 ou 32.

Les pièges de la polyphonie

Mais, me direz-vous, quel est le problème, car aucun pianiste n'utilise habituellement les 88 notes d'un piano simultanément, on a que dix doigts, donc dix notes peuvent suffire. Certes, cette réalité physique est incontournable, mais si elle est vraie pour un instrument acoustique, encore que certaines oeuvres sont écrites à quatre mains ce qui pourrait nécessiter 20 doigts... la réalité des instruments électronique est tout autre comme nous allons le découvrir.

Les instruments actuels font appel à des sons échantillonnés, or les limitations technologiques font qu'un échantillon n'est réaliste que sur un nombre limité de notes qui, pour un piano, se situe aux alentour de quatre. Ceci veut dire que pour obtenir un son de qualité sur une seule note, les constructeurs devront utiliser au moins deux échantillons. Or, chaque échantillon correspond à l'utilisation d'une voie de polyphonie. Si huit notes sont jouées simultanément, et si vous appuyez simultanément sur la pédale sustain en jouant d'autres, les 16 voies de polyphonie seront utilisées et il vous manquera certainement des notes.



Autre exemple, quand vous reliez votre expandeur ou votre synthé à l'Atari pour jouer une séquence, vous utilisez des sons différents provenant du même générateur (c'est ce qu'on appelle la multitimbralité). Par exemple un piano, des violons, des cuivres, un instrument solo, sans oublier la batterie. Dans ce cas, la polyphonie consommée va devenir prohibitive et vos 16 notes seront largement insuffisantes, ce qui provoquera des "trous" aléatoires dans la reproduction de la séquence, avec des sonorités qui disparaîtront brutalement.

Que faire ?

C'est dans le choix de votre expandeur ou de votre synthé qu'est la solution. Si vous achetez un instrument d'occasion, vérifiez bien cette caractéristique, car de nombreux matériels ayant une polyphonie de huit notes, voire moins, sont toujours en circulation.

Préférez un expandeur ou un synthé récent, avec une polyphonie de 32 notes, car 16 c'est aujourd'hui insuffisant. Si votre budget le permet, préférez un instrument ayant une polyphonie de 64 notes, comme les récents SC-88 Roland, le MU80 Yamaha, ou X5RD Korg. De nouveaux instruments, chez E-Mu ou Korg, annoncent une polyphonie de plus de 100 notes, ce sera probablement le standard de demain, mais ils sont actuellement très chers.

Une autre solution peut consister à combiner plusieurs expandeurs achetés d'occasion, donc moins chers, ayant une polyphonie de 16 notes, et d'envoyer par MIDI une partie des sons sur l'un et une partie sur l'autre. Si vous possédez déjà un clavier de faible polyphonie, vous pourrez aussi rajouter un expandeur pour lui redonner du souffle et profiter de nouveaux sons. Le marché est extrêmement actif au niveau de l'occasion, des serveurs comme le 3615 KB sont spécialisés dans la vente de ce type de matériel, profitez-en.

Alain MANGENOT

UTILITAIRES

dirigé par MARC ABRAMSON

START IT

START IT est un utilitaire permettant de gérer la configuration de son bureau de façon beaucoup plus conviviale que par le bureau lui même. C'est ainsi qu'il permet d'associer très simplement jusqu'à 64 types de fichiers à un programme donné. START IT possède également un visualiseur de texte amélioré ainsi qu'un viewer d'image.

La suite très prochainement, car la distribution française est d'ores et déjà programmée.

GdM

EDC

A la mode sur les machines concurrentes il y a 4/5 ans, époque où les disques durs étaient (encore) chers et de faibles capacités, les compresseurs temps réels ne se sont jamais imposés sur le marché Français de l'Atari. Il faut dire qu'à l'époque, en France (et contrairement à l'Allemagne) l'Atari était injustement considéré uniquement comme une machine de jeu, et, qu'à ce titre, rares étaient les ST hexagonaux équipés de disques durs. Il faut également reconnaître que le premier du genre sur ST, DATA DIET 1, péchait par son manque de fiabilité et que son successeur DATA DIET2 ne fut jamais importé officiellement sur notre marché.

EDC est donc le premier logiciel du genre à tenter de s'imposer sur nos machines. Rappelons pour ceux qui l'ignoreraient le principe d'un compresseur temps réel : à chaque sauvegarde sur disque dur, au lieu d'être sauvé dans sa forme traditionnelle, le fichier est compacté par un programme résident... et sauvé sous sa forme compactée. A la lecture, la décompression est faite de manière tout aussi automatique. Résultat, si les opérations de compressions/décompressions sont faites de manière rapide, l'utilisateur n'y voit que du feu, et la place prise sur le disque est considérablement réduite.

L'installation d'EDC est simple : un double clic sur le programme d'installation et le tour est joué. Le programme principal (EDC_TSR) est installé automatiquement en première position dans le dossier AUTO pendant qu'un répertoire EDC est créé sur la partition de boot et que les fichiers de configura chose, il convient alors de lancer le programme de configuration EDC_CFG pour effectuer quelques réglages importants : partition(s) sur lesquelles EDC sera actif et taille allouée à EDC pour travailler. Attention, ce paramètre est très important, car il détermine à la fois la taille maximale des fichiers compactables par EDC et la place mémoire réservée en permanence par ce résidant : une valeur importante permettra de compacter des fichiers plus gros, mais diminuera d'autant la mémoire utilisable par les programmes. Avec 4 Mo, c'est juste, avec 1 ou 2 méga, ce réglage peut s'avérer crucial. Il ne vous reste plus qu'a rebooter pour qu'EDC prenne en compte la nouvelle configuration.

EDC peut alors travailler de deux manières différentes. Dans la première, dite mode "compresse-décompresse", chaque fois qu'un fichier est copié (ou crée) sur une partition pour laquelle EDC est actif, le fichier est automatiquement comprimé. Le taux de compression dépend alors bien entendu de la nature du fichier, mais également du niveau de compression choisi (dans le programme de configuration, l'accessoire ou le CPX) de O (le plus rapide mais le moins efficace) à 9 (le plus efficace et le moins rapide).

Si ce mode est théoriquement le plus efficace, il me semble malheureusement difficilement exploitable. En effet, dès que les fichiers grossissent un peu, les temps de compression deviennent prohibitifs, même au niveau de compression le plus faible, pour des résultats relativement moyens, comparés aux compacteurs classiques (cf tableau des résultats de compression). En fait tout dépend de la nature de vos fichiers : si vous êtes habitués à manipuler couramment des multitudes de petits fichiers (moins de 100Ko), vous pouvez utiliser ce mode sans problème. A l'inverse, si comme moi, vous manipulez surtout des fichiers plus gros (rapports, images, sons, PAO), ce type de fonctionnement deviendra très vite un calvaire.

Heureusement, EDC propose un second mode, dit "mode décompresse". Dans ce mode, les nouveaux fichiers créés ne sont pas comprimés, et seuls les fichiers déjà comprimés sont décompressés en temps réel. Et là, c'est l'inverse.. Si la compression pouvait être très lente, la décompression d'EDC est un modèle de rapidité, puisqu'on ne l'attend quasiment jamais. Souvent même, la somme des temps de lecture et de décompression du fichier compressé est plus courte que le temps de lecture du même fichier non compressé. Là c'est parfait, mais paradoxal. En effet, pour lire un fichier compressé, encore faut-il qu'il ait été préalablement compressé, et nous retombons dans le problème précédement évoqué des temps de compression.

Nous entrons alors dans la stratégie d'utilisation d'EDC, qui n'est malheureusement qu'effleurée par la notice d'une dizaine de pages, correcte par ailleurs, bien qu'un peu courte au niveau technique. La bonne solution consiste à faire un tri parmi vos fichiers entre ceux qui sont modifiés couramment, et ceux qui ne sont que lus : fontes Calamus, Script ou Speedo, soundtrack .MOD, librairies Pure C, RIM et WIM, modules Gemview.... Vous activez alors EDC en compression-décompression pour une partition contenant suffisamment de place libre pour tous ces fichiers, réglez le niveau de compression au maximum, et vous déplacez tous ces fichiers bien rangés dans des répertoires appropriés. Vous avez alors largement le temps de boire un café, voire

même de manger un morceau, ou mieux encore, d'aller visiter l'exposition Cezanne.

Quelques heures plus tard, à votre retour, vous repassez EDC en décompression uniquement, et vous modifiez les chemins appropriés de toutes vos applications. Vous aurez ainsi gagné une place considérable sur votre disque dur. J'ai moi-même effectué cette manipulation sur les fichiers (textures et scènes) de NEON et je suis ainsi passé pour ce programme de plus de 11 MO de fichiers à moins de 7 Mo. J'ai également compacté une partition complète, et en moyenne, j'ai gagné 54 % sur les fichiers compactés. Par rapport à un compacteur classique, le gros avantage est que tout reste disponible en permanence, de manière totalement transparente, et qu'il n'y a donc pas besoin de décompacter les fichiers à utiliser préalablement à cette utilisation. Seul problème : si EDC n'essaye fort logiquement pas de compacter les fichiers déjà compactés (ZIP, GIF, LZH, JPG etc) qu'il reconnaît grâce à leur extension (il est même possible de définir 10 extensions supplémentaires à ne pas compacter), il refuse également de compacter les fichiers exécutables (TOS, APP, PRG etc). C'est bien dommage, car non seulement ceux-ci utilisent généralement une grande part de la place disque, mais en plus ils ne sont généralement utilisés qu'en lecture, et donc bien approprié à l'usage d'EDC.

Au niveau fiabilité, durant les quelques soirées que j'ai consacrées à ce test (nous avons reçu le produit en plein bouclage et n'avons donc pas pu faire faire des tets d'endurance), je n'ai eu à constater aucun problème, si ce n'est un léger problème avec Kobold. En mode Kobold, les fichiers sont copiés d'une partition compactée vers une partition décompactée en restant compactés (il faut alors utiliser le programme EDPACK fourni pour les décompacter depuis cette partition), mais cela est normal. En mode GEMDOS, faites attention, les fichiers sont bien décompactés lors de la copie, mais ils gardent leur taille compactée et on se retrouve alors avec des fichiers dont il manque la fin, donc inutilisables. Le problème vient cependant plus de Kobold que d'EDC, qui prévoit même un mode dans lequel la taille indiquée lors de la lecture du répertoire est la taille originale. Le problème est alors résolu, mais on ne se rend plus compte de l'efficacité d'EDC, alors que dans le mode classique, voir un fichier reprendre instantanément sa taille normale en doublant de volume quand il passe d'une partition à une autre est assez impressionnant.

P.S : le premier qui m'explique ce que signifie la phrase de la documentation (reprise dans une revue concurrente) : "EDC ne compresse que les fichiers et non la surface ce qui permet de préserver une plus grande pérennité des informations stockées" gagne ma considération. En effet, j'aimerais bien trouver un logiciel capable de comprimer la surface d'un disque dur !! Mis à part un rouleau compresseur (en effet fort néfaste pour la sécurité des données), je ne vois pas très bien comment on pourrait "compresser la surface" ! N'écrivez pas n'importe quoi!

Marc ABRAMSON

EDC

toutes machines
PRIX 390,00 F
Edité par Parx, 9 rue du Pin Doré, 53000 Laval

Les plus :
Décompression très rapide, activable/désactivable pour chacune des partitions

Les moins :
Compression très lente dès que les fichiers grossissent. Résultats de compressions moyens, pas de compression des fichiers exécutables

QUELQUES ESSAIS DE COMPRESSION

	EDC niveau 0	EDC niveau 2	EDC niveau 5	EDC niveau 9	STZIP 2.6	LHA 3.10
TEXTE Rédacteur taille 16 068 octets	10315 /6.4% /1.8"	8930 /55.6% /2.1"	8217 /51.1% /2.7"	8096 /50.4% /17.1s	6946 /43.2% /5.5"	6908 /43.0% /3.8"
TEXTE ASC taille 147 000 octets	91946 /62.5% /11"	77594 /52.8% /14.5"	67999 /46.3% /17.7"	66284 /45.1% /17.7"	46767 /31.8% /16"	52122 /35.5% /24"
document Calamus taille 2290404	50276 /21.9% /17.7%	non mesuré	46247 /20.15% /3'2"	non mesuré	38174 /16.6% /20"	36642 /16.0% /18"
image raytrace (TGA) taille 921 618	330 803 /35.9% /1'	321242 /34.9% /1'10"	157 483 /17.1% /42"(??)	144268 /15.7% /13'53"	106606 /11.6% /53'	114822 /12.5% /2'10"

Le chiffre en pourcentage exprime le taux de compression par rapport au fichier original

MULTIMEDIA

dirigé par HENRI ABDELOUAB

CD ROMS PC SUR ATARI

Non, non, ce n'est pas une erreur. Le titre n'a pas été oublié depuis le dernier numéro, il s'agit bien du même produit. En fait cela pourrait s'intuler "CD ROM PC SUR ATARI : LA SUITE !" vu que nous avons demandé à HONA de nous envoyer un exemplaire de leur système, ce qu'ils se sont empressé de faire en nous signalant que de nouveaux CD ROM concernant le corp humain et la médecine étaient maintenant lisibles.

Nous devrions donc pouvoir tester ce produit dans le prochain numéro si la poste ne "grève" pas trop.

GDM

pratique

digitaliseur vidéo : l'acquisition et la création d'images en relief

On entend beaucoup parler ces derniers temps de réalité virtuelle, et des outils permettant de l'exploiter au niveau grand public. L'une des caractéristiques de ces outils réside dans la possibilité de visualisation en relief. Réjouissez-vous ! une technique simple vous permettra également de produire des images en relief à partir du digitaliseur ou d'un moteur de raytracing (POV, Luxart ...), et à moindre frais.

LA VISION EN RELIEF

L'homme possède la particularité de posséder deux yeux dirigés dans la même direction. En raison de leur écartement, ils voient un même objet sous deux angles différents. Le cerveau reçoit donc deux images à peine décalées, qu'il va analyser afin de reconstituer le relief. En effet, chacun des objets d'une scène ne va pas subir un décalage identique en fonction de leur position dans le champs de vision. C'est le décalage angulaire de chaque objet, associé aux expériences antérieures du cerveau, qui va lui permettre de définir la position relative des objets dans l'espace.

DE LA 3D AUX IMAGES EN RELIEF

Mettons les choses au point : la frontière entre "3D" et "Relief" ne réside que dans l'affectation de ces mots à des procédés différents. En clair, la 3D représente une simulation du relief avec la mise en oeuvre de tous les moyens qui permettront de donner la sensation d'une vision en 3 dimensions (perspectives, jeux de lumières, ombres, textures...).

Le Relief, en Infographie, désigne la restitution du milieu en 3 dimensions tel qu'il serait vu par nos yeux dans la réalité : le cerveau, trompé par le dispositif utilisé pour y parvenir, "voit en relief". On parle aussi de stéréoscopie.

VISION STEREOSCOPIQUE DES IMAGES MONOCHROMES

Une technique très ancienne permet de réaliser des images monochromes en relief : il suffit de réaliser une image comportant les deux composantes décalées de la scène à visualiser en relief, dans deux couleurs différentes. (par exemple l'une en cyan (bleu-vert) et l'autre en rouge). Pour que chaque oeil ne puisse voir que l'image qui lui est destinée, on place devant chaque oeil un filtre de la couleur correspondante. On peut aussi utiliser des lunettes dont l'un des oculaires est rouge, l'autre cyan : cette solution est plus confortable, puisqu'elle laisse les mains libres pour la manipulation des images. Un filtre ne laisse passer la lumière que dans une largeur de bande étroite. C'est pour cette raison qu'on ne voit, à travers un filtre rouge, que les nuances de rouge que l'image contient (le filtre bleu-vert, au contraire, interdit le transfert vers vos yeux des nuances de rouge).

Un détail à signaler : sur chacune des images décalées, on ne peut représenter qu'une information monochrome, puisque l'utilisation simultanée de plusieurs couleurs est interdite avec cette technique ! Le résultat obtenu sera donc une image monochrome en relief. C'est également pour cette raison qu'on utilise d'un coté le rouge et de l'autre la combinaison du bleu et du vert : le cerveau recevra globalement une intensité équivalente dans chacune des couleurs de base, de façon à lui permettre de reconstituer des niveaux de gris acceptables.

Si la mise en oeuvre de cette technique est délicate en photographie classique (il faut réaliser deux négatifs distincts, puis les superposer avant le transfert sur papier argentique couleur), elle est tout à fait accessible en imagerie informatique.

REALISATION D'IMAGES EN RELIEF À PARTIR DU DIGITALISEUR

Dans sa version d'origine, le digitaliseur est capable d'exploiter la stéréoscopie, grâce à sa possibilité de sauvegarder des images en 262 000 couleurs. En effet, il suffit de placer la caméra devant la scène à enregistrer, puis de faire une acquisition en rouge. Ensuite, déplacer la caméra latéralement vers la droite de 5 à 10cm environ, puis refaire une acquisition en bleu et en vert. La caméra et la scène doivent rester parfaitement stables pendant cette opération, et les images en relief ne peuvent donc s'appliquer qu'aux objets fixes. Les images ainsi obtenues et sauvegardées au format TGA-24 bits pourront être affichées avec n'importe quel utilitaire acceptant ce format. Pour les visualiser, deux possibilités s'offrent à vous :

1. utiliser des filtres de couleur disponibles auprès de n'importe quel revendeur de matériel photo (éventuellement, les filtres proposés dans l'article concernant le programme d'acquisition du digitaliseur, avec le filtre "rouge" destiné à l'oeil gauche et les filtres "bleu" et "vert" superposés, destinés à l'oeil droit).

2. Commander à la rédaction de St-mag (LA TERRE DU MILIEU) les lunettes spécialement destinées à cette application (leur prix est approximativement d'une dizaine de francs, renseignez-vous!).

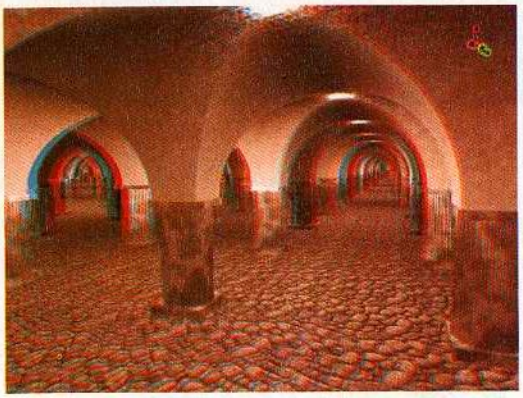
En ce qui concerne le déplacement latéral de la caméra, il vous est conseillé d'essayer plusieurs variantes, au niveau du choix de l'écartement, du réglage de focale (la profondeur de champ d'une caméra CCD est assez limitée) et de l'objet visé. On peut ainsi soit conserver les deux positions de caméra parfaitement parallèles, soit pointer un objet particulier et le garder (pratiquement) à la même place sur les deux images décalées.

Quelques exemples d'images réalisées avec le digitaliseur au format TGA 210x128 devraient être fournis dans la disquette du mois et imprimés dans ces pages, le relief n'étant perceptible qu'avec un jeu de filtres rouge et cyan.

RAYTRACING ET IMAGES EN RELIEF

Cette technique est également applicable aux images calculées, puisque le principe même de ce procédé consiste à placer devant la scène définie en trois dimensions une "caméra" fictive qui constitue le point de vue de l'observateur. Il suffit de calculer deux images identiques pour lesquelles la caméra est placée à deux positions légèrement différentes (latéralement), afin de simuler le point de vue de chacun de nos yeux. Le problème se situe dans l'assemblage des deux images, si le programme de raytracing ne prévoit pas cette possibilité. Dans ce cas, il faudra passer par un programme de dessin ou de retouche d'images, en respectant la procédure suivante :

1. convertir chaque image en niveaux de gris. Cette étape est nécessaire pour conserver l'ensemble des informations de chaque texture, mais



sans la couleur. Une conversion directe des images en niveaux de couleur aurait pour conséquence la suppression de certains détails de l'image d'origine.

2. convertir l'image de gauche en niveaux de rouge, et l'image de droite en niveaux de bleu et de vert en égale proportion.

3. effectuer la somme (ou combinaison) des deux images à partir des fonctions disponibles sur le logiciel. Sur certains programmes, une option "calcul" permet d'obtenir la somme de deux images sélectionnées.

4. ensuite, rien n'empêche de renouveler cette opération avec une succession d'images dont les objets sont progressivement déplacés, pour obtenir une séquence animée en relief !

La disquette du mois devrait fournir un certain nombre d'exemples d'images de synthèses calculées avec cette technique, et vous devriez en trouver également dans ces pages. Procurez-vous alors les filtres appropriés ou les lunettes pour les observer en relief : l'effet est saisissant !!

VISION STEREOSCOPIQUE DES IMAGES EN COULEUR

Une technique plus récente permet de réaliser des images couleur en relief : la technique est plus délicate, car elle impose l'utilisation d'un équipement plus lourd en matériel et d'un coût plus conséquent. On fait appel à la persistence rétinienne de l'oeil, en envoyant alternativement l'image destinée à l'oeil gauche et inversement. La sélection de l'oeil auquel est destinée chaque image est obtenu par l'utilisation de lunettes dotées pour chaque oeil d'un obturateur à cristaux liquides. Chacun des verres peut être excité électriquement, pour le rendre opaque. Un signal de synchronisation, délivré par l'ordinateur, est transmis aux lunettes par une liaison infrarouge, laissant à l'utilisateur une totale liberté de mouvement. L'intérêt des cristaux liquides est sans équivoque : aucun mouvement mécanique, faible consommation, poids et encombrement réduit. Les obturateurs peuvent fonctionner jusqu'à 120 obturations par seconde, supprimant alors le phénomène de scintillement dû à la succession discontinue de chaque image. Le mouvement est également envisageable avec un logiciel de pilotage adéquat.

En ce qui concerne la visualisation d'images raytraçées en relief, on conservera avec cette technique les informations couleur, le nombre de couleurs affichables ne dépendant plus que des possibilités de la carte graphique de l'ordinateur (vitesse d'affichage, capacité mémoire, convertisseur numérique/analogique installé).

Distribuées depuis plusieurs années dans le milieu professionnel autour de 7 500 F (société SPARTE, à Grenoble), ces lunettes apparaissent timidement dans une version "grand public" pour un prix avoisinant les 1 000 F TTC : c'est donc une affaire à suivre !! Des casques destinés à la réalité virtuelle dotés directement d'un écran LCD couleur pour chaque oeil font également leur apparition, pour moins de 10 000 F (eh oui, quand même !!). Pour ce prix-là, ils sont également dotés d'un casque stéréo et de capteurs de mouvement destinés à l'ordinateur, pour le contrôle de l'angle de vue stéréoscopique (casque virtuel VFX-1, de Forte Technologies). Une version de ce type de casque serait même compatible avec la Jaguar (casque virtuel I-Glasses de Virtual I.O.). Mais patientons encore quelque temps, nous en saurons plus.

Bernard DALSTEIN

COMMANDEZ VOS LUNETTES !

LA TERRE DU MILIEU vous propose d'acquérir les fameuses lunettes pour visualiser vos images en relief pour la modique somme de 10,00 F.

Pour les acquérir, il suffit d'envoyer un chèque de 10,00 F ainsi qu'une enveloppe timbrée à votre adresse à l'adresse suivante :

LA TERRE DU MILIEU
Les Marmottières
101, rue de l'Eglise
74310 LES HOUCHES

DOMAINE PUBLIC

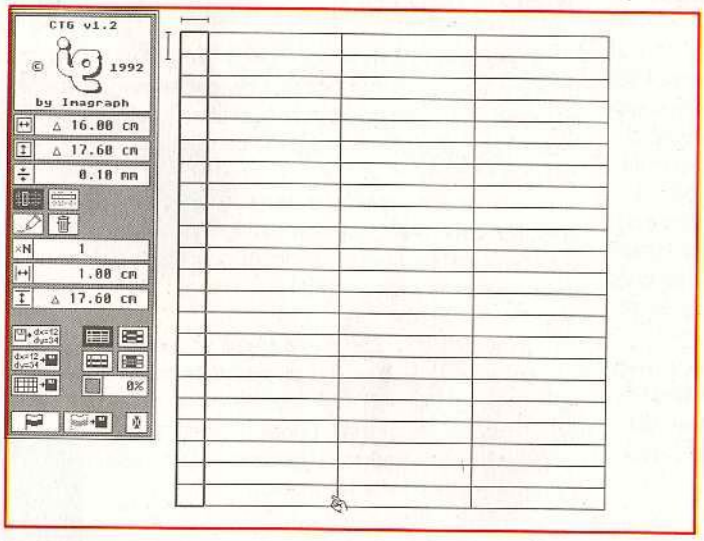
dirigé par Jean Jacques ARDOINO

les news du mois

De quoi va-t-on causer ce mois-ci ? Des innombrables nouveautés qui abondent sur les serveurs ? Non, car elles ne sont pas innombrables. Mais il y en a tout de même quelques-unes. Notamment une que je n'ai pas pu tester : World Wide Web pour Atari (version 1.06). Il s'agit d'un kit de connexion sur internet (uniquement WEB pour l'instant) sous GEM directement, c'est-à-dire sans devoir passer par Linux ou MintNet.

Enfin une connexion internet civilisée avec WWW 1.06 (version disponible aujourd'hui, mais qui sera certainement dépassée au moment où vous lirez ces lignes) ? Je n'ai rien contre Linux ou MintNet, mais avouez que, quand on possède une machine avec une interface graphique que tout le monde reconnaît comme propre, stable et efficace, il était dommage d'être contraint de passer par des environnements plus austères (pour une grande partie des utilisateurs en tout cas). Cela semblait contradictoire avec la vocation de la machine, un peu comme si, sur Mac, il fallait se mettre sous environnement MSDOS pour gérer un modem... Non, je plaisante, Unix est un langage passionnant et puissant. Reste que la connexion internet sous GEM est un objectif essentiel.

Alors WWW, qu'est-ce donc ? Il s'agit de trois applications : HTML Browser, un programme d'IRC, STIK (connexion SLIP) et un OVL permettant de lier les deux. Comme je ne peux me connecter qu'en PPP et non en SLIP, ça m'est difficile de voir comment ça tourne, mais je peux vous dire qu'on en parle beaucoup dans comp.sys.atari.st, le newsgroup international sur Atari. La tendance générale est à dire qu'il n'est pas tout à fait au point et pose encore des problèmes. Mais, depuis des mois qu'on lisait des messages promettant le portage de Mosaic sur Atari, on peut dire qu'un grand pas a été franchi, et pas par ceux qui prodiguaient le plus de tartines dans les groupes internet.



Et, pour rappeler à tel point on ne mesure jamais assez l'importance du travail de certains auteurs, précisons qu'on retrouve encore, à l'origine de ce projet, l'audacieux Alexander Clauss. Il a commencé par un OCR qui est rapidement devenu de plus en plus performant. Bien sûr, il ne peut rivaliser avec Omnipage mais, au moins, on récupère un ASCII sur lequel on ne passe pas le quadruple de temps à effectuer des modifications, comme c'était le cas sur certaines applications commerciales. Ensuite nous avons droit à un player de CD Audio qui non seulement est très pratique mais est aussi un des rares à récupérer le son audio en numérique par le bus SCSI. Il a d'ailleurs mis son player en circulation à un moment où nombreux étaient ceux qui pensaient que, justement, il n'était pas possible de prendre le son par le bus SCSI...

fait presque ressembler un 520 STF à une station de travail HP.Et, enfin, il se lance dans la réalisation d'un browser d'HTML sous GEM pendant que tout le monde cherche du côté d'Unix et X-Windows et qu'il y a plein de flambeurs très fiers d'avoir récupéré la dernière release du truc qui ne marche pas mais qui fait presque ressembler un 520 STF à une station de travail HP. Et, d'emblée, Alexander laisse entendre qu'un fonctionnement "online" n'est pas exclu dans l'avenir. L'avenir n'a pas traîné d'ailleurs puisque WWW voit le jour moins de deux mois après.

Voilà, juste pour vous rappeler, chers lecteurs, à quel point je suis convaincu de l'importance de certains projets (menés au bout, et pas uniquement annoncés) qui visent juste : en quelques mois, le truc qu'on se demande bien pourquoi il n'existe pas sur Atari, eh bien il existe sur Atari, et il se porte plutôt bien. Alexander Clauss est un

type dont le boulot apporte beaucoup à nos machines. Dans le même ordre d'idée, Thierry Rodolfo, qui s'est lancé très tôt dans la création et le perfectionnement de drivers GDOS et Speedo (j'en remets un bon paquet le mois prochain) à un moment où tout le monde reluquait du côté des grands programmes, a lui aussi poursuivi un travail essentiel : aujourd'hui NVDI 3 et Speedo 5 sont incontournables, nous avons notre standard vectoriel et c'est heureux que les drivers soient disponibles.

Passons maintenant à la suite de l'actualité du mois.

LES MISES A JOUR

Justement, il y a des mises à jour mineures d'OCR (1.4b) et de CD Player (1.3b), ce qui montre que, pour certains auteurs, un projet ne chasse pas l'autre. Le développement d'Adresse se poursuit également, avec une 2.03 que (mea culpa) je n'ai pas eu le temps de traduire. Bah, ça fait d'une pierre deux coups : vous avez Adresse et vous bénéficiez d'une leçon d'allemand gratuite...

Après le faux Metados 2.6, voici le vrai. Une mise à jour bienvenue car, si Metados n'est pas aussi sophistiqué qu'Extendos Pro, c'est un bon produit freeware, et il est indispensable pour certains autres sharewares ou freewares (CD Player et Music Channel entre autres).

Ceux qui se sont intéressés à NoDesk, excellent bureau alternatif mais complexe si on veut utiliser ses fonctions sophistiquées pensaient pouvoir disposer bientôt d'une version française (Tambours et trompettes l'annoncèrent, en tout cas). Mais "Bientôt" est un mot décidément élastique en informatique et, comme tout de suite a un sens pratique (toujours en informatique), voici donc, "tout de suite", des versions anglaises 3.04 de NoDesk et 1.04 de NoSys. C'est toujours ça de pris.

Nouvelle version de Zorg aussi, la 2.01. A ce propos, je ne sais pas d'où partira la prochaine car il semble que le fonctionnement de ftp.cnam.fr soit arrêté. Toujours dans les réalisations françaises, une version 1.12 de Mega Player, une version 2.18 de Gestion Familiale et une version 2.4 de LIB_RTF (une 3.0 est sur le point d'être terminée).

Pour les purs et durs, Oasis en est à sa version 1.35. Et, pour les joueurs, voici la version 1.1g de MidiWiz (avec quelques améliorations dans le réseau MIDI) et la version 2.2 de Tautology II, cette très bonne adaptation de Match It sur Falcon.

CALAMUS TABLE GENERATOR

Michal Setlak

Voilà un programme qui nous vient de Pologne. Son auteur se définit comme un grand flemmard qui, lassé de créer manuellement des tableaux pour ses clients avant de connaître Calamus SL, a créé cette application pour générer automatiquement diverses sortes de tableaux ou autres grilles. Le programme est en polonais, mais il y a une petite doc en anglais, et ce sont des fonctions avec lesquelles on se familiarise assez vite.

C'est une excellente idée en tout cas. L'export se fait au format CVG et le résultat est très bon. Reste à trouver quelqu'un pour traduire...

RIM et WIM

Parx et Frédéric Bayle

Sous ce nom générique, j'ai réuni différents pilotes RIM et WIM (pilotes d'importation et d'exportation des produits Parx, dont D2M) librement distribués et un utilitaire de gestion créé pour modifier quelques paramètres (nom, ID, format, version...). Pas très utile ? Si, peut-être, pour certains d'entre vous qui aiment avoir leurs propres repères Mais attention en manipulant certains paramètres (ID par exemple). Mais, surtout, c'est un gestionnaire qui vous permet d'activer ou de désactiver les pilotes RIM, WIM et IFX et décider ceux qui seront chargés au démarrage des programmes les utilisant. Quand on veut travailler sur de gros fichiers et qu'on n'a pas une RAM gigantesque... Et rappelez-vous qu'un pilote désactivé au démarrage de D2M peut tout de même être utilisé en cours de travail.

GEMHEXED

Mark Slagell

GemHexEd est un éditeur de fichiers en hexadécimal. Ce genre d'utilitaire est très pratique pour réaliser certaines opérations (comme la traduction de la partie texte d'un fichier exécutable, par exemple). Celui-ci est inspiré de XXEd de Jim Charlton, et lui ressemble d'ailleurs de très près. Il est en anglais, permet la saisie directe des caractères spéciaux dans la partie ASCII, ce qui évite la bascule classique que nous connaissions dans Mutil : quitter la colonne ASCII pour écrire un "é" ou un "ê" en hexadécimal. Ici on écrit directement "é" ou "ê".

Quand on ouvre un fichier, il est à priori protégé contre l'écriture si on a activé l'option correspondante. Comme la plupart des éditeurs aujourd'hui, on peut aussi bien insérer ou recouvrir du code. Pour une traduction de fichier PRG, on recouvre car modifier les adresses internes ne se fait pas sans désassembler et réassembler (et encore, on n'obtient pas toujours une application qui fonctionne). Mais, dans le cas d'un fichier RSC ou d'un fichier annexe, il est très pratique d'avoir la possibilité d'insérer. Pour certaines modifications de fichiers INF,

cela peut être intéressant pour modifier des chemins d'accès.

GemHexEd propose aussi une fonction de recherche-remplacement classique. Toutes ces fonctions contribuent à le rendre très pratique dans beaucoup de cas. Mais on peut aussi lui adresser la même critique qu'à XXEd : pas de possibilité de se rendre à un offset précis, et pas d'indication d'offset (en marge gauche dans d'autres éditeurs). Il y a bien, comme dans XXEd, une indication de position dans un menu, mais cette position est donnée en décimal et non en hexadécimal comme nous y sommes habitués.

L'éditeur qui reste pour moi le plus riche et le plus pratique reste HexEdit de Dirk Sabiwalsky : même s'il ne propose pas de bascule insertion-recouvrement, la fonction couper-copier-coller permet de tronquer et d'insérer du code. On peut se servir des offsets, et un bloc sélectionné peut même être récupéré dans les champs de recherche-remplacement. Pour traduire cinquante occurrences du mot "Abbruch" par "Annuler", c'est pratique.

Reste qu'une des grandes qualités de GemHexEd est le fait qu'il tourne sur toutes machines. Et puis c'est un freeware...

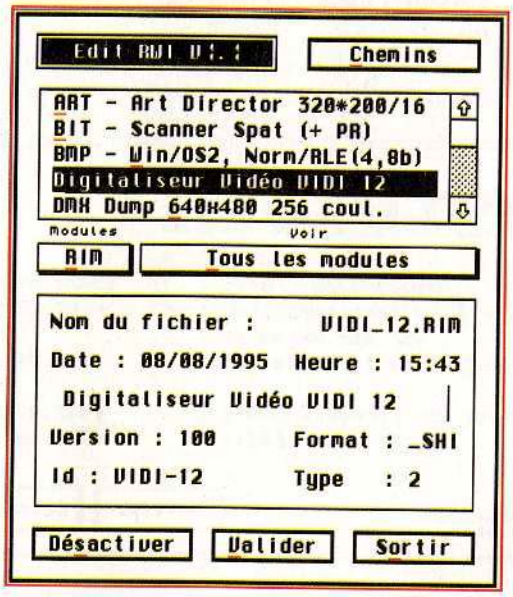
ESTELEM ET TRENTE-SIX

Philippe Galmel

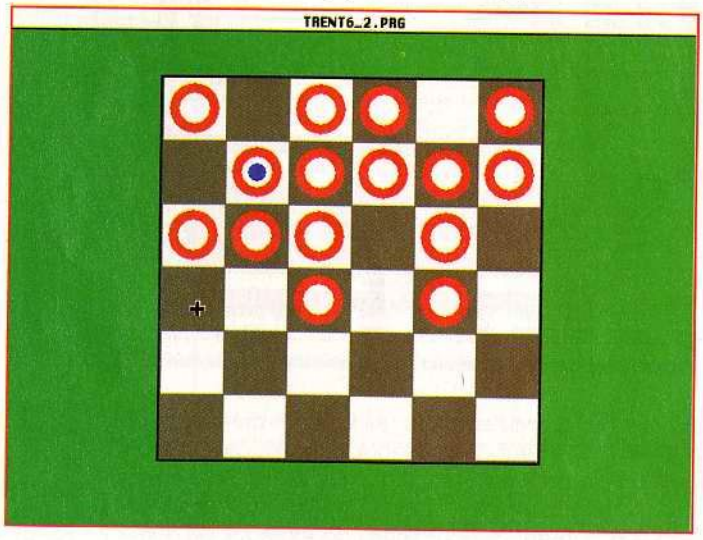
Décidément, Philippe Galmel excelle, entre autres, dans la réalisation de petites applications qui ne proposent pas cinquante mille fonctions mais qui effectuent leur tâche avec précision.

D'un côté, Estelem, une application qui vous aidera à calculer le prix d'un crédit en fonction de la durée, du taux, etc., et même de l'assurance éventuellement contractée. Vous savez que, quand on emprunte sur plusieurs années, il ne suffit pas de calculer le pourcentage annoncé, puisque l'intérêt se cumule d'année en année. D'où la grande utilité de ce petit programme pour tous ceux qui, comme moi, n'ont pas le coup de calculette efficace pour trouver en quelques secondes le montant de l'intérêt réel. Il vous donne également le montant des mensualités, et sans supplément de prix, puisque c'est un freeware.

Quand on pense qu'il aurait pu se trouver quelqu'un pour écrire ça en application TOS (vous savez, le genre de truc qui vous grignote un huitième de votre écran vert avec, à tous les coups, des lignes qui se chevauchent et, dès que vous appuyez sur une mauvaise touche, retour au bureau tout propre, mais en ayant déjà oublié le résultat, alors vous recommencez...), et ce quelqu'un aurait demandé expressément



le test dans cette rubrique. Le truc gênant, quoi... Eh bien Philippe Galmel ce n'est pas ça du tout. C'est propre et agréable à utiliser, il y a même un style de présentation qu'on retrouve d'application en application, et c'est posé discrètement sur quelques serveurs.



Autre freeware, Trente-Six va vous donner du fil à retordre. Le principe est très simple (et très célèbre). Vous déplacez un cavalier sur un échiquier (vous savez, une case en ligne ou en colonne et une case en diagonale) de façon à passer par toutes les cases de l'échiquier sans jamais repasser par une case déjà visitée. C'est tout ? Oui, et ça a déjà de quoi alimenter vos longues soirées d'hiver.

Voilà, encore deux produits, compatibles toutes machines, dans l'esprit Philippe Galmel : propres, soignés et efficaces. Des trucs dont on aime parler.

SQUARE OFF

Dave Munsie

Un jeu classique, puisque c'est une adaptation de Tetris, mais c'est plutôt soigné tant dans les graphismes que pour les sons (plusieurs bandes-son, voix digitalisées) et, surtout, on peut jouer à deux, utiliser le clavier ou un joystick. Il y a également un mode arcade (la difficulté croît à un rythme différent). Compatible toutes machines avec moniteur couleur et au moins un méga de RAM (deux sont tout de même recommandés, surtout pour ceux qui n'ont pas de disque dur : toutes les données sont alors chargées au démarrage). Cette adaptation fait partie des réalisations de Dave Munsie (encore un nom à retenir).

Ceux qui n'ont pas de disque dur devront répartir les fichiers en deux disquettes. La doc donne toutes précisions à ce sujet. Comme tout est réuni en une seule archive, il faut prévoir un RAM disque (1,3 Mo décompacté). Celui qui a une machine d'un méga sans disque dur devra décompacter chez un copain ou bien apprendre à se servir de Two in One (si ce n'est déjà fait) pour décompacter progressivement. Quant à celui qui a un méga, pas de disque dur, pas de copain et qui ne veut pas apprendre à décompacter autrement qu'en faisant un double clic sur l'auto-extractible, alors celui-là a vraiment décidé de s'ôter toutes les chances...

ET LES AUTRES

Il y a déjà pas mal de littérature puisque, après une période sans, nous avons ce mois-ci deux AEO, le 0407 et le 0408. Pas de JagMag 09 ou 10 par contre. Il est vrai que les JagMag, en allemand, sont plus difficiles à lire pour beaucoup, mais ils sont riches en informations.

On trouvera aussi des mises à jour de produits commerciaux comme Diamond Edge 2 (mise à jour 2.04) et Geneva (mise

à jour 004). Geneva supporte maintenant Mint et MintNet.

Il y a aussi une version de démonstration de Geneva 004, très allégée. Une démo de Pixart 3 également, et une autre d'Outline Art 3.0. Vous pourrez également découvrir XBoot 3.10 grâce à une version de démonstration allemande, certes, et assez bridée, mais permettant tout de même de constater la grande qualité du programme.

Et, pour finir avec les démos, voici celle d'un tableur. Non, pas X-Project évoqué il y a quelques mois et dont nous n'avons pas eu d'autres nouvelles, mais la dernière réalisation éditée par Application Systems : Texel. Un tableur bien pourvu en fonctions, avec une interface très graphique (barres d'outils et boutons inspirés de ceux d'Excel). A voir, c'est certain.

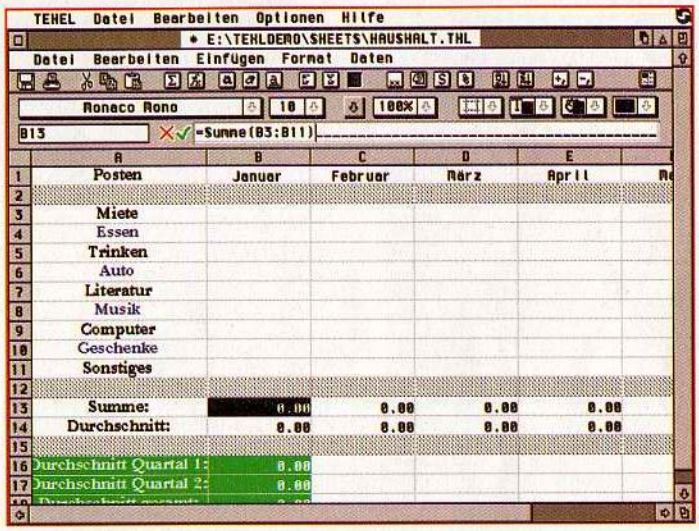
Encore quelques petites choses, avant de terminer. Des ressources traduits d'abord. D'abord celui de Kandinsky 2.01, par un inconnu. Cette traduction est très partielle, il reste encore beaucoup d'items en allemand, mais si ça peut déjà aider à rendre Kandinsky encore plus accessible... Ensuite, une bonne traduction de Two in One 1.40 par Jean-Michel Coinus. Le RSC porte le nom de la version anglaise. C'est exprès. C'est le RSC anglais traduit, et il marche avec la version anglaise de Two in One 1.40.

D'ailleurs le même Jean-Michel Coinus a aussi traduit le RSC et les annexes de Connect 2.46, et il a même fait deux RSC (couleur et monochrome). En quelque sorte, il s'est payé la totale là où, par flemme, je m'étais limité au RSC couleur, remettant toujours au lendemain la réalisation du monochrome. Et, encore plus fort, Jean-Michel Coinus a aussi traduit intégralement le fichier d'aide en ligne ! J'ai récupéré trop tard cette traduction pour l'ajouter aux sharewares de ce mois-ci. Ceux qui ne l'auront pas trouvée d'ici là (sur les serveurs habituels) la trouveront le mois prochain.

Les amateurs de Substation trouveront également un nouveau niveau, Itosho.

SHAREWARE ET FREEWARE

Ce paragraphe n'est pas l'objet d'une leçon de morale, mais l'occasion de rappeler quelques notions et principes. Un shareware est un programme que vous pouvez librement acquérir, tester et distribuer. Si vous continuez à l'utiliser, vous vous engagez à faire parvenir à son auteur la somme qu'il a fixé (vous trouvez généralement toutes les indications dans les readme ou dans le menu "A propos de..."). Généralement les sharewares sont bridés, c'est-à-dire que certaines fonctions ne sont pas disponibles tant qu'on n'est pas enregistré, ou un message reste affiché une dizaine de secondes au démarrage. Payer le shareware n'est pas seulement envoyer de l'argent, c'est aussi signifier à l'auteur que vous reconnaissez la valeur de son travail. Un shareware est un programme que vous avez la possibilité d'essayer avant d'acheter.



Un freeware est acquis, testé et distribué dans les mêmes conditions. Mais l'auteur ne demande pas d'argent. Cela ne signifie pas qu'il n'en veut pas. Cela veut tout simplement dire que vous ne prenez pas d'engagement en utilisant son programme. Donc rien n'interdit de payer un freeware. Vous pouvez constater que ce n'est pas parce qu'un programme est freeware qu'il a demandé moins de travail pour sa réalisation.

Un programme librement distribué peut également être en postcardware, chocolateware ou autre ...ware, selon les goûts ou l'imagination de l'auteur. Je n'en ai jamais vu en bisouware (en choucrouteware non plus, d'ailleurs).

Dans tous les cas, la règle est de distribuer le programme avec tous ses fichiers et, bien entendu, de ne rien modifier. Et si vous voulez traduire ? Vous ajoutez, mais ne remplacez pas. Et, si vous voulez ajouter des fichiers traduits, il est assez correct d'en avertir l'auteur qui, dans la plupart des cas, vous aidera du mieux qu'il peut.

Précisons aussi que, quand vous achetez une disquette chez Diskimage, vous n'achetez pas le shareware qui se trouve dessus. Vous payez uniquement la valeur ajoutée (vérification de l'intérêt et de la fiabilité des programmes, descriptifs qui vous guident dans votre choix, envoi des disquettes et service après-vente, etc.). De même, quand vous téléchargez un shareware sur un serveur, même si c'est par minitel, en moyenne distance et si le transfert est coûteux, le droit d'utilisation du shareware reste à acquérir.

Reste la question du moyen de paiement aux auteurs étrangers. Les espèces dans une enveloppe sont interdites, la transaction bancaire coûte les yeux... pire !... la peau des fesses ! Le moyen le moins mauvais est donc le mandat international. Voilà, je pense que vous savez tout.

FIN

Voilà pour aujourd'hui. Si vous envoyez des trucs, gardez en mémoire que mon TT n'a qu'un lecteur 720 Ko (j'attends un bundle Cubase Audio pour acheter un Falcon). Je peux lire les 1,44 sur Mac, mais à condition qu'elles aient un format MSDOS. Donc Disques DD en format indifférent, mais HD en 1,44 et non en 1,51 et des poussières. C'est justement comme ça que je regarde tristement Auto D-Pack 1.0, dont Godefroy m'a dit du bien, mais qui se trouve sur une disquette que ni TT ni Mac ne parviennent à lire...

Pour ceux qui n'auraient pas lu les derniers numéros, je rappelle que vous pouvez me joindre en bal NEXT sur le 3615 STMAG, Jj Ardoino sur Brasil, et jja@pressimage.fr pour l'e-mail. Et, pour ceux qui n'ont pas pu trouver ce numéro, rassurez-vous : je remettrai mes coordonnées le mois prochain.

Eh bien, justement, à dans un mois. Bon shareware !

Jean Jacques ARDOINO

Logiciel	Description	Version	Chemin sur le 3 6 1 5 STMAG	DISKIMAGE
Adresse	Carnet d'adresses	2 . O3A New !	/BUREAU/DIVERS/ADRE 2O3A .TOS	ST 1559
Audio Create	Echantillonneur sonore	2 . 5	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/AUDCRE 2 5 .TOS	Serveur seulement
Big	Librairie Gem	2 . O2	/PROGRAMM/OUTILS/BIG2O2 .TOS	ST 144O
BoxKite	Sélecteur de fichiers	1 . 7O New !	/UTILS/FICHIERS/BKITE 1 7O .TOS	ST 1555
C'est quoi donc	Identification de fichiers	2 . 2	/UTILS/FICHIERS/CQD__2 2 .TOS	ST 1535
Calamus Table Gen .	Génération de tableaux Calamus	1 . 21‹ –	/BUREAU/PAO/CTG 1 2 1 .TOS	ST 1559
CD Player	Player/enregistreur de CD audio	1 . 3b New !	/MUSIQUE/CDPLR 1 3B .TOS	ST 1567
CFN Sorter	Classement des fontes Calamus	1 . 2‹ –	/BUREAU/PAO/CFNSOR 1 2 .TOS	ST 154O
CKBD Deluxe	Emulation de claviers	1 . 3O	/BUREAU/DIVERS/CKBD__1 3 .TOS	ST 1535
Config SL	Set de configurations pour Calamus SL		/BUREAU/PAO/CONFIGSL .TOS	Serveur seulement
Da Capo	Carnet d'adresses	1 . 2 2E	/BUREAU/DIVERS/DACA 1 2 2E .TOS	Serveur seulement
Decadix	Adaptation de Crazy TANTRIX	1 . O	/JEUX/REFLEXIO/DECADIX 1 .TOS	Serveur seulement
Egale	Comparaison de fichiers	2 . 7 New !	/UTILS/DIVERS/EGALE 2 7E .TOS	ST 1554
Elfback	Back –up de disques durs	2 . 8‹ –	/UTILS/DISK/HARDDISK/ELFBAK 2 8 .TOS	ST 1558
EPS x CVG	Convertisseur EPS/CVG	1 . O	/GRAPH/UTILS/CONVERT/EPSXCVG .TOS	ST 1242
Estelem	Calcul de crédit	‹ –	/UTILS/DIVERS/ESTELEM .TOS	ST 1577
Everest	Editeur de textes	3 . 5E New !	/BUREAU/TTEXTE/EVRST 3 5E .TOS	ST 1541
First Guide 2 9/ 8/ 9 5	Visualiseur et aide en ligne	New !	/UTILS/DIVERS/ 1STGO 8 9 5 .TOS	ST 1554
Five to Five	Conversion de samples	2 . 1 1	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/ 5 2 5__V 2 1 1 .TOS	Serveur seulement
Freedom	Sélecteur de fichiers	1 . 1 4E	/UTILS/SYSTEM/FRDM 1 1 4E .TOS	Serveur seulement
GEMHexEd	Editeur Hexa	1 . O ‹ –	/UTILS/FICHIERS/GEMHEXED .TOS	ST 1577
Gemini	Bureau alternatif	1 .A	/UTILS/SYSTEM/GMNI 1A .TOS	ST 1438
Gemview	Convertisseur d'images	3 . 1 5	/GRAPH/UTILS/CONVERT/GVW__V 3 1 5 .TOS	ST 15O4
Gestion Familiale	Budget familial	2 . 1 8 New !	/BUREAU/DIVERS/GESTF 2 1 8 .TOS	ST 1559
GLCB	Librairie C toutes plateformes	3	/PROGRAMM/SOURCES/C/GLCB 3 .TOS	ST 1531
GREPIT	Recherche GREP sous GEM	2 . 1 1	/UTILS/DIVERS/GREPI 2 1 1 .TOS	ST 15O1
HTML Browser	Lecture de pages WEB	O . 9 3	/COMMS/HTML O 9 3 .TOS	Serveur seulement
Kandinsky	Logiciel de dessin vectoriel	2 . O1	/GRAPH/DESSIN/KAND 2O 1D .TOS	ST 153O
Let Them Fly	Routine Form__do étendue	1 . 3OE	/UTILS/SYSTEM/LTMF 1 3OE .TOS	ST 1535
LHARC 3 Junior	Archiveur avec shell et SFX !	3 . 1O	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/LHA 3 1O .TOS	ST 126O
LIB RTF	Conversion de fichiers LIB en RTF	2 . O4 New !	/BUREAU/TTEXTE/LIBRTF 2 4 .TOS	ST 156O
Magic Mac démo	Emulateur Atari sur Mac	1 . 2 . 1	/EMUL/SYSTEMS/M__MAC__DE .ZIP	ST 15O1
Master Browse	Visualiseur de fichiers –texte	4 . 9+ New !	/BUREAU/TTEXTE/MB 4 9PLUS .TOS	ST 1542
NoBl Racing (PD version)	Jeu de Snake		/JEUX/ACTION/NOBI .TOS	Serveur seulement
NoDesktop	Bureau alternatif	3 . O4E New !	/UTILS/SYSTEM/NDSK 3O4E .TOS	ST 1572
OCR	Reconnaissance optique de caractères	1 . 4b F New !	/BUREAU/TTEXTE/OCR 1 4B__F .TOS	ST 156O
Pack –CDK	Gestion doc et fontes Calamus	1 . 2	/BUREAU/PAO/PAKCDK 1 2 .TOS	ST 1522
Parx RIM & WIM	Modules PARX et gestionnaire	‹ –	/GRAPH/UTILS/PARXWRIM .TOS	ST 1565
POV 2 . 2 (êxécs)	Raytracing	2 . 2	/GRAPH/DESSIN/POV/POV 2 2PRG .TOS	ST 1377
Premium Mah Jongg	Shanghaï	2 . O	/JEUX/REFLEXIO/MAHJONII .TOS	ST 116O
Pure C Shell	Shell pour le Pure C	3 . O New !	/PROGRAMM/OUTILS/PC__3OO .LZH	ST 1552
Schnipp & Schnapp	Fragmenteur de fichiers	1 . O7	/UTILS/FICHIERS/SHNIP 1O7 .TOS	ST 1534
Seven Up	Editeur de textes	2 . 3 2 New !	/BUREAU/TTEXTE/ 7UP 2 3 2 .TOS	ST 1539
Speed of Lite	Affichage d'images GIF	3 . 8	/GRAPH/UTILS/SPOFLT 3 8 .TOS	ST 149O
Square Off	Adaptation de Tetris	‹ –	/JEUX/REFLEXIO/SQUAROFF .TOS	ST 1568
ST –Guide	Aide en ligne hypertexte	1 4	/UTILS/DIVERS/ST –GUI 1 4 .TOS	ST 1536
STE To Falcon	Compatibilité STE sur Falcon	2 . 2 1	/UTILS/SYSTEM/ST 2FC 2 2 1 .TOS	ST 1417
Stello	Jeu d'Othello	2 . 1	/JEUX/REFLEXIO/STELLO 2 1 .TOS	ST 1448
Thing	Bureau alternatif	O . 5 9E	/UTILS/SYSTEM/THINO 5 9E .TOS	ST 1537
Towers II (A)	Jeu d'aventure	1 . O	/JEUX/AVENTURE/TOW__II__A .TOS	ST 145O (2 disquettes)
TrenteSix	Casse –tête du cavalier aux échecs	1 . O ‹ –	/JEUX/REFLEXIO/TRENT 6__1 .TOS	ST 1567
Two In One	Shell pour les archiveurs	1 . 4OE New !	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/ 2IN 1E 1 4O .TOS	ST 1555
World Conquest	Jeu de stratégie	O . 9	/JEUX/REFLEXIO/WCO9 .TOS	ST 1494
ZControl	Panneau de contrôle multifenêtres	O . 2Oa New !	/UTILS/SYSTEM/ZCONT 2OA .TOS	ST 1575
Zeigs Mir	Visualiseur & lien avec éditeurs	O . 9 5	/UTILS/DIVERS/ZEIGMR 9 5 .TOS	ST 1538
ZORG (Ze ORGaniser)	Gestion des disques durs	2 . O1 New !	/UTILS/DISK/HARDDISK/ZORG__2O1 .TOS	ST 1577
ZZ Com Pro	Emulateur minitel/modem	O . 9 8a	/COMMS/VIDEOTEX/ZZCOMPRO .TOS	ST 1375

33 Frs la disquette

10 commandées = 2 Gratuites en plus

(1200 disquettes disponibles sur catalogue)

3615 IFA 3614

ST 318 - OPUS : un très bon tableur en version Française.
ST 489 - FIRST WORD v1.06 : traitement de texte simple et efficace. Français.
ST 599 - 7UP v2.03 : voilà un excellent traitement de texte entièrement en Français.
ST 1003 - GESLOY : logiciel de gestion des loyers. Entièrement en Français.
ST 1047 - ADRESSE v1.81F : logiciel de gestion d'adresse, de plus. En Français.
ST 1049 - FILIATION v2.00 : un excellent logiciel de généalogie. Entièrement en Français.
ST 1103 - VIDEOTHEK v1.20 : permet de gèrer votre collection de cassettes vidéo.
ST 1106 - DISCOTHEK v4.11 : gestion de base de donn_es votre collection de CD, disques.
ST 1110 - METAMORPHOSER v1.31 : programme d'impression sur plusieurs colonnes.
ST 017 - COURS D'ASSEMBLEUR : apprendre à programmer en assembleur. En Français.
ST 322 - LA VIE DU LAC : éducatif sur la vie des lacs et des rivières. En Français.
ST 423 - CONJUGUE : un utilitaire de conjugaison des verbes Français.
ST 509 - BOTNC : éducatif qui traduit en Français les verbes Anglais les plus utilisés.
ST 793 - CEE 1992 : pour tout savoir et devnir incollable sur l'Europe. En Français.
ST 835 - PLANETE BLEUE : testez vos connaissances en géographie mondiale. Français.
ST 836 - ANATOMIE : tester vos connaissances en anatomie humaine. En Français.
ST 860 - MATH'S 54 : programme de mathématique de 4ème et 5ème. Français..
ST 899 - ST GLOBE v4.23 : éducatif de géographie Française et mondiale. En Français.
ST 907 - MATHEMATICA : logiciel de géomètrie pour élèves de 6ème à 4ème. En Français.
ST 909 - LE PETIT COMPTABLE : logiciel de mathématique du CE1 au CM2. En Français.
ST 922 - DAGON v1.3 : logiciel de gestion de classes scolaires et universitaires. Français.
ST 997 - FRANGLAIS : éducatif original pour apprendre l'anglais.
ST 1093 - CEE EVOLUTIF : nouvelle version de cette base de données sur l'Europe.
ST 316 - ANDROMEDE : astrologie en version d'évaluation. Documentation en Français.
ST 422 - ASTROLOGIE CHINOISE : logiciel pour faire votre thème astral. En Français.
ST 500 - PRIME : analyse et interpréter les nombres qui régissent votre vie. En Français.
ST 832 - ST NUMEROLOGIE : faites facilement votre thème numérologique. En Français.
ST 918 - STOS GEOMANCIE : initier vous à cet ancien art divinatoire. En Français.
ST 119 - COMPTABILITE DOMESTIQUE : superbe comptabilité personnelle. En Français.
ST 648 - NUMERYS : un excellent utilitaire de facturation monochrome et en Français
ST 843 - AIDECOMPTE v4.07 : gestion de budget familial très facile à utiliser. En Français.
ST 859 - CASH v3.55 : un superbe logiciel de gestion de compte bancaire, en Français.
ST 912 - GESTION FAMILIALE v1.33 : logiciel de gestion de compte bancaire. En Français.
ST 953 - KIKBOURSE v1.0 : logiciel de gestion de portefeuille boursier. En Français.
ST 1016 - METROPYC : logiciel qui permet de gèrer facilement des comptes
ST 338 - FULLSCREEN CONSTRUCTION KIT : pour créer des images en fullscreen.
ST 425 - SYNTHETICS ARTS v2.02 : soft de dessin avec des tas d'options
ST 577 - JOCONDE : logiciel de dessin compatible Degas. En Français.
ST 787 - DIGITALISEUR VIDEO : fabriquez votre digitaliseur vidéo. Français
ST 914 - RELIEF v1.0 : créer des paysages fractals en 3D. En Français.
ST 930 - CONTRASTE v1.10 : convertisseur et retoucheur d'images.
ST 996 - GEMVIEW v3.06 : un fabuleux convertisseur d'images.
ST 998 - PCHROME4 : convertisseur d'images au format GIF, TGA, SPC... •
ST 1108 - PHOTOCHROME v4.00 : convertisseur des images GIF, TGA, RAW.
ST 030 - ONEMORE BREAKOUT : Superbe casse brique en Français. STF uniquement.
ST 143 - PENGUY : très bon jeu d'arcade... Si vous y goutez vous êtes cuit.
ST 265 - PICTURE CONCENTRATION : excellent jeu de réflexion.
ST 281 - ASCOT : un excellent jeu d'arcade basé sur le principe des jeux d'échelles.
ST 285 - SOKO ST : un excellent jeu de réflexion. STF uniquement.
ST 372 - CAME CONCEPT v1.0 : une compilation de trois jeux de réflexion. En Français.
ST 396 - KASSKONG : casse briques. Sur STF uniquement.
ST 442 - MAD BALL : casse briques offrant de multiples options.
ST 540 - ROAD BLOCK v1.0 : un bon jeu de d'adresse du style de Pipemania.
ST 541 - KHAN : un jeu de réflexion absolument génial du style Sokoban.
ST 563 - EXODUS : un excellent jeu d'arcade aux graphismes très propres.
ST 589 - OZONE : un exceptionnel jeu de plateformes. STE 1Méga.
ST 592 - LOBOTOMY INVADERS : adaptation du célèbre jeu Space Invaders. STE
ST 593 - PILE UP : une bonne adaptation de Tétris.
ST 594 - SAGA CASTLE : un très bon jeu d'échelles qui se déroule dans un château.
ST 595 - VIOLENCE : superbe jeu d'arcade. Un must à se procurer d'urgence.
ST 601 - PROTONZ : détruire les briques en dirigeant des miroirs réfléchissants. STF
ST 636 - PENDU MANIA : adaptation du jeu du Pendu entièrement en Français.
ST 637 - QUIZ v1.0 : jeu de questions/réponses en Français. Testez votre savoir.
ST 639 - GRAPHICAL GNU CHESS : un excellent jeu d'échacs. 1Méga.
ST 645 - GOLD SEEKER v2.0 : un très bon jeu de plateformes.
ST 654 - PERMUTATION : jeu de réflexion Entièrement en Français.
ST 662 - SERENDIPITY : un jeu de réflexion à vous rendre fou.
ST 663 - BALLS : dirigez une balle dans un labyrinthe en plaçant des déflecteurs.
ST 790 - CASINO POKER : simulation fidèle des machines de poker vidéo. En Français.
ST 863 - STRIP TETRIS : une nouvelle adaptation de Tétris. Français.
ST 868 - NOSTRAM : ramassez des clés et diamants pour accèder aux niveaux suivants.
ST 870 - WORLD CONQUEST : jeu de stratégie du style wargame de très bonne qualité.
ST 900 - MOTISSIMO : une adaptation du célèbre jeu "Le Mot le Plus Long". En Français.
ST 905 - MEGATRIX : un clône de Tétris très bien réalisé et entièrement en Français.
ST 908 - ULTIMATE ARENA : excellent jeu de combat. En Français..
ST 911 - PREMIUM MAH JONGG II : un excellent jeu de réflexion.
ST 913 - GIZMOT : un excellent jeu de réflexion du style Motus, le jeu télévisé. En Français.
ST 925 - SOKOBAN : déplacez les caisses et placez sur leurs endroits spécifiques.
ST 928 - BATTLETRIS excellente adaptation de Tétris aux graphismes remarquables.
ST 935 - PEKING : superbe jeu de réflexion du style Mah-jong.
ST 942 - STARBALL : le plus beau des flippers jamais vu sur Atari. Absolument superbe
ST 1022 - PUNT II : un des meilleurs jeux de plateforme jamais vu sur Atari.
ST 1023 - AXIS : faites pivoter pour faire coincider les couleurs.
ST 1024 - PRENSORIUM : jeu d'arcade d'une bonne qualité offrant plus de 50 niveaux.
ST 1025 - ZOOX : jeu d'arcade stratégie. Evitez de vos faire gober par les bulles.
ST 1026 - SNACMAN : une excellente adaptation du célèbre jeu de Pacman.
ST 1027 - TERMODROID : shoot'em up en scrolling horizontal. Du tir à volonté.
ST 1033 - WALZ : un excellent casse briques en couleur. A voir.
ST 1045 - SCHOKER 2 : un excellent jeu de stratégie action du style de Oxyd.
ST 1058 - PANZER : jeu de combat de chars pour deux joueurs.
ST 1059 - IRON v1.0 : un bon casse briques aux graphismes soignés. En Français.
ST 1060 - VIERFREI : excellent jeu de réflexion du style réussite. En monochrome.
ST 1061 - ISOLA v3.32 : un excellent jeu de réflexion. En version Français.
ST 1064A et 1064B - TOWERS v1.1 : jeu de rôle du style du célèbre Dungeon Master.
ST 1065 - MEDIEVAL CHESS : jeu d'échecs assez surprenant. Nécessite un méga
ST 1101 - REKURSI v1.24 : un bon jeu de réflexion du style Othello.
ST 1102 - NO LIMIT 2 : une bonne simulation de jeu de flipper.
ST 1113 - SUPER SPORTS : un excellent jeu de simulation sportive.
ST 1117 - SCHIEBUNG : un bon jeu de réflexion dans le style de Sokoban.
ST 1118 - SOKO v1.0 : un superbe jeu de réflexion. Nécessite un méga de mémoire.
ST 1119 - TRICKY : un excellent jeu de dés du style Yahtzee. Monochrome.
ST 1012 - INTERNOTE v1.1 : logiciel de notation musicale.
ST 1013 - FINAL SCORE : un bon éditeur de partitions. Fonctionne en monochrome.
ST 1019 - THE OCTALYSER v0.90 : un très bon soundtraker.
ST 1038 - TX LIBRARIAN : éditeur de bibliothèque pour synthétiseurs Yamaha TX.
ST 1088 - FALCON Synth v1.0 : programme de composition musicale.
ST 021 - LOGITHEQUE : le meilleur des utilitaires de gestion de logithèque. En Français.
ST 295 - LIST MAKER : un bon utilitaire pour faire une liste de votre logithèque.
ST 339 - INTRO CONCEPT : créer facilement et rapidement intros et démos. En Français.
ST 354 - ANTIVIRUS 2.02 : un des meilleurs antivirus Français.
ST 457 - CATALOGUE v1.05 : utilitaire pour cataloguer le contenu de vos disquettes.
ST 473 - PACK PURGATOR 2-3 : un superbe antivirus pour soigner vos disquettes.
ST 476 - COCKTAIL v1.0 : gérer une base de données sur les cocktails et apéritifs.
ST 525 - SAGROTAN v4.21b : dernière version de ce fabuleux antivirus, en Français.
ST 544 - L.C.K. : excellent logiciel pour créer vos intros. Version d'évaluation. En Français.
ST 585 - BOOTBLOCK : faire un boot personnalisé au démarrage de vos disquettes.
ST 604 - SEBRA : le meilleur des émulateurs monochrome connu à ce jour.
ST 610 - RENOUVEAU ENVELOPPES v1.03 : permet d'imprimer sur des enveloppes.
ST 640 - ELF BOOT v1.1 : programme de configuration de boot.
ST 653 - BOOT KILLER v1.0 : un excellent antivirus En Français
ST 666 - BONSAI MANAGER v1.0 : logiciel poue les passionnés des Bonsa+. En Français.
ST 828 - MEGAGIR : copier de disquettes, capturer des images, etc... En Français.
ST 834 - STAT KENO v1.2 : augmentez vos chances de gagner au Kéno. En Français.
ST 844 - HPCHROME v1.0 : permet d'imprimer des images en 16 couleurs sur HP Deskjet.
ST 847 - BIGCONVERT v1.74 : un des meilleurs convertisseurs d'images. Excellent.
ST 852 - BJCHROME v1.4 : permet d'imprimer des images en 16 couleurs sur BJ Canon.
ST 853 - GESTION DE TIMBRES : pour gèrer votre collection de timbres. En Français.
ST 855 - BERO PRESS v2.3 : réalisez bannières, posters, calendriers, cartes de voeux...
ST 861 - STARBACK v1.02 : backuper ou de défragmenter les disques durs. En Français.
ST 867 - LISTEUR v1.44 : gèrer facilement et rapidement votre liste de disquettes.
ST 869 - LOTOSCOP v1.1 : logiciel de traitement des tirages du loto. En Français.
ST 871 - SPEED OF LIGHT v2.6 : permet de visualiser les images au format GIF.
ST 872 - SERVO.V1 : logiciel permettant la création d'un service minitel R.T.C. Français.
ST 901 - AUDIOCREATE v1.00 : permet de modifier les échantillons 8 bits. En Français.
ST 906 - STATFOOT v2.00 : prévision et statistiques des résultats de football. En Français.
ST 915 - STRIP CARTOON v1.0 : utilitaire de création de bandes dessinées. En Français.
ST 919 - FLASH KENO v0.2 : ce logiciel vous permettra de mieux jouer au Kéno. Français.
ST 927 - OCR v1.2 : logiciel de reconnaissance de caractères. En Français.
ST 963 - DISK MASTER v3.10 : le plus complet des utilitaires disque. En Français.
ST 966 - CUI-STOCK v1.2 : programme de gestion spécifique à la restauration. En Français

Bon de commande à retourner à :
IFA, 11 rue des Ecoles 59680 Colleret
Tél : 27-67-77-67 Fax : 27-67-71-36

Veuillez me faire parvenir les disquettes ci-après :

Nombre de disquettes ..... x 33 Frs ..... = ... Frs
Frais de port ..... = 35 Frs
Frais de port étranger et Dom-Tom (+30 Frs) ..... = ... Frs
Je préfère le catalogue : O sur papier
O sur disquette Montant total = ... Frs

Règlement par :
O Chèque O Mandat O Carte Bancaire

CB N° ____ ____ ____ ____

Date d'expiration : ..... / ..... Signature :

Nom ..... Prénom .....
N° ..... Rue .....
Code postal ..... Ville .....

STMAG OCT95

10 Disquettes commandées = 2 GRATUITES

PROGRAMMATION

dirigé par MARC ABRAMSON

le DSP 56001 acte VI

Chose promise, chose due; Je vous parlerais aujourd'hui des effets DSP. Je vais donc vous expliquer comment s'y prendre pour concevoir puis programmer un effet DSP et puis comme je suis gentil je vous en livrerais un complet: l'écho.

MEA CULPA

Je vous dois en effet un mea culpa, une petite erreur s'étant glissée dans le listing du mois précédant (hou c'est pas beau!). En effet le registre CRB du port host était configuré de la manière suivante: Interruption en émission autorisée, émission autorisée, mode network. Mais vous aurez remarqué que la réception des données n'était pas activée, autrement dit le DSP était sourd comme un pot! La valeur à mettre dans le CRB n'est donc pas $58OO mais $78OO. Cette valeur signifie que la réception et l'émission sont actives mais seule l'émission déclenche une interruption.

LE DSP ET LES EFFETS

Lorsque l'on veut programmer un effet DSP, le plus dur est de trouver quelque chose d'intéressant à faire. C'est à dire qu'il faut réfléchir, d'abord; programmer, ensuite. On vous l'a souvent dit dans STMAG, je sais, mais c'est encore plus vrai avec le DSP et les effets car vous allez rencontrer au moins trois problèmes:

Premièrement, que veux-je programmer comme effet? (écho, flanger, réverbération, décodeur canal+, charmeur de serpents automatique, surround, etc...)

Deuxième problème, que fait cet effet? Par exemple tout le monde a entendu un Flanger, mais seriez vous capable de dire ce que fait vraiment qu'un Flanger?

Autre exemple, plus simple, celui de l'écho, tout le monde a déjà entendu l'écho (tout le monde, hein?) et je pense que vous seriez capable de décrire son action: Le son est réfléchi sur un mur ou une montagne et revient vers vos oreilles avec un certain temps de retard.

Dernier exemple j'ai un ami qui me dit toujours "allez Mathias soit sympa, programme moi un compresseur!". Comme je suis effectivement sympa, je réponds "ok, c'est une bonne idée (problème numéro un résolu – l'idée –) mais ça fait quoi un compresseur? Et là mon pote (TR sont ses initiales) essaye de m'expliquer qu'un compresseur ça fait ceci ou cela.

Dernier problème, c'est celui de la programmation proprement dite. Reprenons l'exemple de l'écho: Le son part, puis revient avec un certain retard, ok ? Question: Comment programmer ce retard?

Comme vous le voyez, ce n'est pas simple. Sans compter que le débugage est assez difficile, pour ne pas dire impossible. En effet on ne peut pas "tracer" un effet DSP, comme on le ferai avec un programme écrit en 68OxO. En fait un effet s'apparente un peu à une routine d'interruption; il n'est en général pas possible de "tracer" ce type de routines.

ECHO ES TU LA?... ES TU LA?... TU LA?... LA?... A?... ?...

J'ai choisi de vous expliquer comment programmer un écho, tout simplement parce que c'est un effet intéressant et facile à programmer, et en plus il pourra vous servir de base pour d'autres effets comme le chorus par exemple.

Essayons de comprendre ce qui se passe lorsque vous allez là haut dans la montagne (notre rédac chef, il adore la montagne) et que vous criez, heu je sais pas moi, par exemple "ST Magazine est le plus beau journal de l'univers".

Tout d'abord vous entendez ce que vous dites (si vous n'êtes pas sourd, de toute façon, si vous êtes sourd, vous n'avez jamais entendu d'écho, alors...). Donc au fur et à mesure que vous parlez vous entendez la phrase que vous êtes en train de dire, logique! Ensuite votre douce voix mélodieuse s'en va à la vitesse de 34O mètres par secondes. C'est à dire qu'un type qui se trouverait à 34O mètres de vous commencerait à entendre votre voix une seconde après que vous ayez commencé à parler! Mais vous vous rendez compte intuitivement que si vous ne parlez pas assez fort, il ne vous entendra pas du tout. Cela signifie simplement qu'en se déplaçant le son de votre voix perd de sa puissance, autrement dit son volume diminue.

Revenons à notre montagne; si au lieu d'un ami, vous mettez la paroi d'une montagne à 34O m de vous, celle-ci va réfléchir le son dans toutes les directions y

compris dans la votre. Au passage la montagne va absorber encore un peu plus d'énergie et votre son de départ n'en sera qu'encore plus atténué.

Le son revient vers vous, toujours à la même vitesse, donc une seconde plus tard il aura atteint vos oreilles.

Tout ce que vous avez perçu de tout cela c'est que vous réentendez deux secondes plus tard les mots que vous venez de prononcer, avec une diminution de volume.

Mais croyez vous que cela va s'arrêter là? pas du tout, le son qui est revenu, continue sa course folle et pour peu qu'il y ai une montagne derrière vous, il va s'y réfléchir et une fois de plus revenir avec une légère atténuation, etc...

Remarquez que la montagne qui est derrière vous n'est pas forcément à la même distance que celle qui est devant, notez aussi qu'il y a certainement des montagnes tout autour de vous qui ne sont pas toutes à la même distance, de plus elles ne sont pas forcément faites de la même roche, donc le son n'est pas atténué de la même façon. Comme vous le voyez cela devient compliqué!

Nous allons donc programmer un écho double (deux montagnes), comme vous le verrez la programmation d'un écho est très simple, le problème vient de la mémoire du DSP. Mais vous vous rendrez compte qu'un écho à deux réflexions c'est déjà très riche.

La mémoire parlons-en justement. Nous travaillons à 50 Khz et nous voulons un retard d'une seconde pour notre écho. Le calcul est simple, il nous faut 50 Kmots de mémoire pour la ligne à retard. Le hic, c'est que le DSP n'a "que" 32 Kmots de mémoire partagée en 2 fois 16Kmots (pour les mémoires X et Y). En conclusion nous ne disposons que de 16 Kmots maximum! soit 33 centièmes de secondes!

Alors imaginez que l'on veuille faire un écho multiple (avec plusieurs montagnes), cela réduirait encore la durée de l'écho qui deviendrait alors à peu de chose près un chorus.

Quatre paramètres interviennent dans l'écho:

Tout d'abord, le délai en secondes (ou plutôt millisecondes dans notre cas!). Il est assez facile de programmer un délai avec le DSP 56001. Il faut pour cela implémenter une pile FIFO (first in, first out) c'est à dire une structure de file d'attente. On utilise pour un buffer tournant dans le DSP. La longueur de la file déterminera le retard de l'écho; Chaque échantillon reçu est placé dans la file d'attente et il n'en ressortira que lorsque les échantillons entrés avant lui seront tous sortis. Le retard en secondes se calcule de la façon suivante:

retard = longueur de la file / Fréquence d'échantillonnage

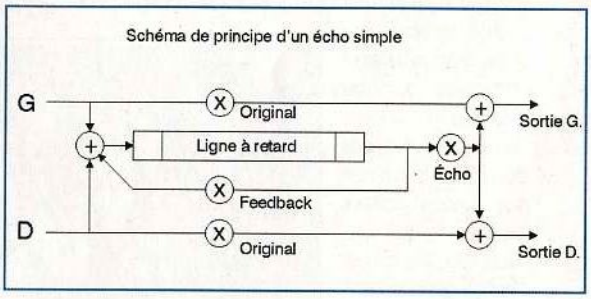
Le second paramètre est le "feedback" c'est à dire le pourcentage du son qui doit être réinjecter dans la file d'attente, cela correspond à l'atténuation du son à chaque réflexion. Cette valeur devra impérativement être inférieure à 1.0, sinon cela voudrait dire que le volume du son augmente à chaque réflexion (cela peut donner des effets intéressants, remarquez...).

Le troisième paramètre est le volume du son original, c'est à dire le son non réfléchi.

Le dernier paramètre est le volume du son réfléchi.

Notez que la somme des volumes du son original et du son réfléchi ne doit pas dépasser un, sinon il y aura saturation.

Voici un schéma qui devrai vous aider à mieux comprendre le principe de l'écho (si le schéma n'est pas là, c'est qu'il est quelque part sur cette page!).



Du point de vu programmation, notre pire ennemie est la mémoire, nous allons utiliser 16000 mots de la mémoire X pour la première ligne à retard et autant de la mémoire Y pour la seconde.On obtient ainsi un retard maximum de 32 centièmes de secondes pour chaque ligne à retard.

On ne peut pas utiliser les 16384 mots disponibles en mémoire X et Y car le driver DSP du Falcon est justement placé en haut de la mémoire.

Notez que l'écho est un effet monophonique c'est à dire que sont introduits dans la ligne à retard la somme des canaux gauche et droit. Par contre la sortie de la ligne à retard est bien ajoutée au son original qui, lui, reste en stéréo. C'est toujours comme cela que l'on procède lorsque l'on travaille sur du son stéréo; On calcule l'effet en mono et on ajoute le résultat au son stéréo original, c'est valable pour le chorus, le flanger, la réverbération, etc..

L'algorithme est simple:

On récupère les échantillons de la voix droite et de la voix gauche, on calcule leur moyenne pour passer en mono.

Puis, pour chaque ligne à retard, on récupère l'échantillon présent en sortie que l'on sauve dans un registre et que l'on pondère par le coefficient "feedback" on lui ajoute ensuite le son monophonique calculé précédemment, et on réinjecte le tout dans la ligne à retard.

On ajoute ensuite le son original pondéré par "Org" de la voix droite avec l'échantillon qui se trouvait en sortie de la ligne à retard pondéré par "Rvbx". On fait de même pour la voix gauche. On a ainsi formé le résultat qu'il convient d'envoyer aux convertisseurs numérique/analogique.

Vous trouverez sur la disquette du magazine un programme mettant en pratique tout ce que nous venons de voir. Il y a aussi un petit programme en C qui permet d'entendre tout de suite le résultat: Branchez votre chaîne hifi, montez le volume à fond, placez votre CD préféré dans le lecteur et lancez le programme! Vous m'en direz des nouvelles.

Le mois prochain je vous parlerais de la compression/décompression de fichiers MPEG audio ou comment faire tenir plus de 2 minutes 50 de son 16 bits stéréo à 44.1 Khz sur une disquette 1.44 Mo!

D'ici là amusez vous bien avec l'écho. Et comme d'habitude j'attends vos remarques sur le 3615 STMAG en Bal TC7.

Mathias AGOPIAN

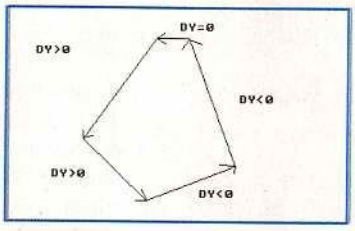
pratique

infographie 2ème partie

Comme promis la dernière fois, voici les polygones ! Mais avant, quelques précisions : on m'a fait remarquer à juste titre que les sources en assembleurs ne pouvaient correspondre au besoin de tous. En effet, sur atari, il y a des 68000, des 68030, des modes true color et bitplans... Bref, il me faudrait fournir des routines pour tous les cas possibles, ce qui alourdirait considérablement les sources et les rendrait encore plus hermétiques. Mon but étant de permettre à tous les programmeurs de s'amuser avec la 3d, je privilégierai donc le'pseudo-code'et le GFA et vous laisse le soin d'adapter les algorithmes à votre langage et but.

I) ET LES POLYGONES ?

J'y viens ! Il faut d'abord savoir qu'en infographie, on ne se sert que d'un seul type de polygones, qu'on appelle polygones convexes, par opposition à concave. Quelle est la différence ? Imaginez un polygone affiché à l'écran. Imaginez une ligne le traversant de part en part, si la ligne entre et sort une seule fois du polygone, il est convexe, sinon il est concave.



Ceci va nous servir à afficher le polygone !

En effet, nous savons depuis la dernière fois (NDLR : il y a 3 mois déjà, espérons que la suite arrivera plus vite) calculer un coté d'un polygone. Nous savons maintenant qu'il y a UN début et UNE fin pour chaque segment horizontal. Mais maintenant autre problème : comment stocker ces résultats, de façon optimale, et surtout pratique ?

II) LA SOLUTION :

Cette solution est utilisée par tout le monde : on crée deux tableaux, un pour la gauche, un autre pour la droite. Nous stockons les coordonnées du polygone soit dans un sens pré-connu, soit dans sens horaire, ou trigonométrique, au choix... Après il suffit de calculer la différence (delta en physique) entre le point 2 et le point 1. Le signe de DELTA Y indique si nous sommes à droite ou à gauche. Tout ceci commence à devenir complexe, vous ne trouvez pas ?

Résumons :

on a un polygone dans le sens trigonométrique

Pour chaque coté

DY = Y2-Y1

Si (DY › O) ALORS

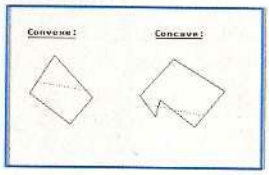
Interpoler le segment.

Stocker le résultat dans le tableau gauche.

Sinon

Interpoler le segment.

Stocker le résultat dans le tableau de droite.



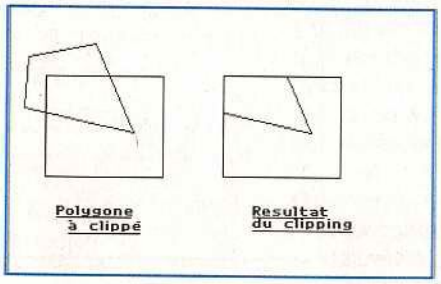
Il reste à parler du cas où DY = O. Droite ou gauche ? Ni l'un ni l'autre ! En effet, nous n'avons pas besoin de faire ce cas ! Magie ? Non, les segments horizontaux non pas besoin d'être calculés pour la raison suivante : nous les calculons déjà ! Intrigué ? Le mieux est de vous reporter à la disquette du mois (merci qui ?) et de "faire joujou" avec le petit source GFA fournie !

III) LE CLIPPING.

Pour ceux qui ne connaissent pas ce terme, il faut savoir qu'il arrive souvent avec la 3e d'avoir des polygones à cheval sur l'écran (un bout dans l'écran, un bout hors de l'écran), et que les afficher provoque au mieux un effet psychédélique au pire quelques bombinettes. Il y a deux solutions possibles :

– Faire une routine qui analyse le polygone et renvoie un polygone corrigé prêt à être affiché, ce qui est un peu trop complexe a notre niveau.

– Ce servir des deux tableaux, ce que nous allons faire :



A la fin du calcul d'un polygone nous avons :

– les X1 et X2 de chaque coté.

– Le Y du début et celui de fin.

Pour faire un affichage clippé, il faut donc réserver un tableau plus grand pour les X1 et X (au cas où l'on commencerait dans les négatifs ou que l'on dépasserait la fin de l'écran) et pour chaque ligne horizontale "clippée".

On obtient donc pour un écran de 320 * 200 :

```
I = YMIN
si I > 200 alors on n'affiche rien
sinon                    si I < 0 alors I = 0
    tant que I <> YMAX
    X1 = X1 [I]
    X2 = X2 [I]
    si X1 < 0 alors X1 = 0
    si X2 > 320 alors X2 = 320
    ligne horizontal (X1, X2, I)
    I = I + 1
fin tant que
```

IV) après la pluie, le beau temps...

... Et après le calcul, l'affichage !

Vous vous dites peut-être :'quoi ? il veut m'apprendre à afficher des lignes horizontales ?????? Loin de moi cette idée, mais je dois vous rappeler que l'affichage EST CE QUI FAIT LA DIFFERENCE !

Il n'y a pas beaucoup de "trucs" à savoir :

– Si votre programme fait beaucoup d'affichages, servez-vous d'un mode vidéo que vous maîtrisez sur le bout des doigts (true color ou bit plan, à vous de choisir).

– Avantagez un type de polygone : soit de grands polygones, et vous devez avantager les grandes lignes horizontales, ou vice–versa.

Les différentes techniques sont simples : on peut utiliser du code généré (en très gros, pour chaque longueur de ligne, on a une routine différente). Mais pour les petites lignes, on peut calculer de façon "classique"...

Dernier conseil et non le moindre : affichez le maximum d'un seul coup, avec des move. l pour le true color...

IV) THIS IS THE END, MY ONLY FRIEND...

Et voilà la fin de ce deuxième volet de notre incursion dans la 3d.. Maintenant qu'on sait afficher va falloir savoir ce qu'on va afficher, cela sera donc l'objet du troisième épisode... Préparez-vous, ce sera le plus matheux !

Fabien PIGERE

les nouvelles du front

AATEC de DUNE est en train de travailler sur sa nouvelle démo qui devrait sortir pour l'AGGRO party 2

Eko devrait en sortir une autre. Pour l'AGGRO 2 ?

SOLUTION prépare une multipart Ste annoncée avec de la 3d encore meilleure que celle d'AGRESSION.

Krazy Rex du groupe ST CONNEXION a gagné le 1er prix AUTODESK animator l'année dernière ! Bravo... St connexion était les précurseurs de cette rubrique démo Il y a de cela quelques années...

Fabien LETORT

DEMOS

dirigé par Fabien LETORT

les démos du mois

Ce mois ci il ne faut pas oublier qu'il s'agit du numéro 100 ce qui arrive très rarement dans les magazines informatiques, surtout pour un standard considéré par les "inteliens" comme une machine démodée. Pourtant, ne sont-ils pas eux, muni d'un processeur rafistolé datant d'une dizaine d'année ?

Les démos du mois nous prouvent encore la puissance de nos machines avec leurs quelques Mhz (!) contre des monstres appelé P90 ou encore 486DX4 100 ressemblant plutôt à une version light d'un medusa 040 !

Toujours et encore du Falcon !

NEVERMIND THE BOLLOCKS

SCARFACE

NERVER MIND THE BOLLOCKS est l'une des seules démos de la dernière Place to be 3. Elle est toute fraîche et cela fait plaisir de voir arriver de nouveaux groupes sur Falcon. La démo est certes d'un niveau moyen mais assez agréable à visionner. De plus le design n'a pas été oublié. Niveau graphique c'est plutôt très sympa sachant que le graphiste ne maîtrise les programmes de dessin que depuis 8 mois ! Niveau musical, on notera agréablement la présence de Furax du groupe (Virtual) Equinox. Point de vue programmation c'est plutôt bien sans être transcendant pour autant. Un tunnel mappé très agréable et du mapping plutôt léger en font une démo qui mérite le détour mais qui aurait du être peut être plus rythmée. On attends votre prochaine démo maintenant.

EVOLUTION

EXA TEAM

Hé oui Exa team est encore un nouveau groupe Falcon mais déjà connu sous un autre nom plus connu Adrénaline. En fait les membres actifs ont quitté Adrénaline pour former : EXA TEAM. Pour parler de la démo, le niveau graphique est un parcours presque sans fautes. Rien à redire, Flanquer, est toujours aussi bon (de plus il travaille sur un jeu à la DOOM pour Falcon). Du coté de la programmation on y retrouvera l'éternel Rotozoom qui lui cette fois ci change d'image par transparence (appelé chez Exa : morphing !). La démo est d'un bon niveau puisqu'elle intègre de la 3D Gouraud en ZBUFFER plutôt très rapide. Cette partie est sans conteste la part de référence de la démo. D'autres effets sont très spectaculaires, par exemple un objet 3d d'un château plutôt bien garni en face. Bref l'"Evolution" est une démo plutôt très sympathique, on attend rapidement leur prochaine.

The agressive II Party

du 28 au 30 décembre 1995 en Finlande

Organisée par AGRESSION les auteurs de sublimes démos STE et de l'adaptation de STARDUST sur Ste, cette coding party va regrouper de nombreux groupes Atari dont toute la scène nordique et allemande. La France sera-t-elle présente ? C'est la coding party Atari la plus prometteuse du moment avec notamment l'annonce de démos d'AGRESSION sur Ste et Falcon entre autres.

Beaucoup d'autres démos sont sorties ainsi que de superbes player STE (de chez sector one...), je ne peux en parler par manque de place, mais c'est promis, on vous en parlera le mois prochain (N.D.L.R. Si Fabien rend ses articles à temps, ce qui est très rarement le cas, comme vous avez pu le remarquer ces derniers temps).

Si vous désirez acquérir les démos présentées ce mois ci ou les mois d'avant, écrivez à la Librairie Demos

9, avenue Madeleine

92700 Colombes.

Vous recevrez ainsi la liste des démos disponibles et leurs conditions d'acquisition.

Envoyez nous les vôtres à la rédaction :

La terre du milieu – Les marmottières

74310 Les Houches

En inscrivant RUBRIQUE DEMO sur l'enveloppe.

Rendez-vous le mois prochain avec le Motion blur d'AGRESSION !

Fabien LETORT

LOISIRS

dirigé par Marc ABRAMSON

prise d'otages

Tandis que DINO DUDES tarde à accoster chez nous, une nouvelle version de TEAM sort en Grande Bretagne. Quant à GRAVION, s'il n'est toujours pas là, cela est dû au fonctionnement de la poste hongroise (pays de l'auteur) qui doit se récupérer les jeux au passage, vu que cela fait plusieurs fois que le développeur le postalise sans que celui-ci finisse par arriver dans la boîte aux lettres de COMPOSCAN.

Si ça se trouve, vu qu'il s'agit d'un jeu d'hélicoptère, c'est le contre espionnage hongrois qui le retient, persuadé de détenir l'étude 3D d'un nouvel engin de combat ?

Va t'il falloir envoyer l'O.N.U. pour délivrer ces disquettes lâchement retenues ?

GdM

ULTIMATE ARENA FALCON

Vous vous souvenez sans doute d'Ultimate Arena, le jeu de combat STE réalisé par un Français dont nous vous avions parlé dans notre numéro 92 (c'est déjà loin). Aujourd'hui, en exclusivité pour notre n°100, nous avons pu voir une bêta version de son adaptation au Falcon. Contrairement à son prédécesseur, distribué directement par son programmeur, ce jeu sera distribué par un éditeur et vous aurez donc toutes les chances de le retrouver chez votre revendeur, aux alentours de Noël (nous y reviendrons vraisemblablement pour un test rapide de la version finale).

Ultimate Arena reste un jeu de combat extrêmement bien animé, fluide (15 à 20 images secondes) et très rapide. Dans sa nouvelle version Falcon, les graphismes ont gagné en couleurs, puisque le jeu exploite le mode 256 couleurs, mais malheureusement pas en résolution (qui reste un classique 320 200, un peu juste pour un Falcon). Le jeu peut à présent se jouer aussi bien au Joypad qu'au Joystick. Des musiques accompagnent maintenant les combats (mais dans la pré-version, les bruitages qui devraient accompagner mouvements et coups étaient absents). Des nouveaux décors et des nouveaux combattants sont également disponibles, ainsi que, les afficionados apprécieront, quelques nouveaux coups spéciaux, dont des "mortalities" qui permettent de décapiter l'adversaire d'un coup! (Miam!).

A part ça, le jeu est similaire à sa version ST (on voit mal ce qu'il y aurait eu à changer : un jeu de combat est un jeu de combat, non? Vous auriez voulu qu'il fasse la mayonnaise?), même si les combattants gérés par l'ordinateur semblent plus durs. Et s'il me semble que le combattant joueur répond moins bien aux sollicitations du joystick (c'est sans doute dû à la bêta version). Il reste extrêmement violent, avec du sang qui gicle lors des coups les plus féroces, et une image de Game Over sanguinolente que je vous laisse découvrir. (Re miam !) Sinon, il dispose maintenant de 3 niveaux (Novice, Normal et Expert) et gère les hi score pour chacun de ces niveaux.

Selon l'auteur, la présentation (absente dans cette bêta), devrait être superbe, avec une animation Raytracée et une démo tournante (?!). Au vus de ses réalisations passées, on doit pouvoir lui faire confiance sur parole.

Bref, cette nouvelle version d'Ultimate Arena est une nouvelle démonstration qu'il est possible de réaliser d'excellents jeux sur Falcon. Elle constituera sans doute un excellent cadeau de fin d'année pour vous-même et/ou pour votre petit neveu (surtout si son insupportable mère, votre belle soeur, est cardiaque et ne supporte pas ce style de jeu).

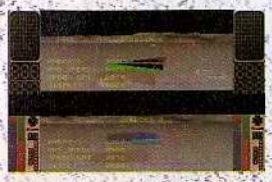
Marc ABRAMSON

ULTIMATE ARENA FALCON
FALCON
prix :
pas encore déterminé

édité par :
pas encore determiné

FALCON : CA BOUGE !!!

Deux nouveaux jeux français pour FALCON vont faire leur apparition très prochainement :

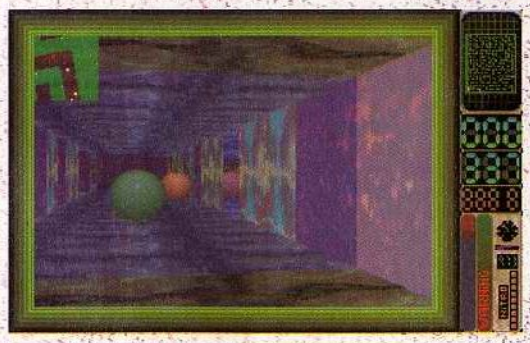


MOON GAMES

Cela pourrait s'appeler MOONSPEEDER 2, mais ça ne l'est pas car le jeu est bien plus que cela. Outre le graphisme, le son et la programmation améliorée, on peut jouer à deux. Il y a 45 circuits, et de nouveaux BONUS/MALUS dont un qui se veut une surprise et que Gilles AUDOLY nous considère comme "pas près d'être oublié". Gasp, que cela cache-t-il ?

Enfin si "on nous cache tout", on ne nous dit pas forcément rien, puisqu'on sait que les épreuves se déroulent en deux parties. Une avec une boule dans un labyrinthe, et l'autre avec les désormais classique "SPEEDER" mais avec l'ajout de pénalités temporaires.

Pour gagner des points, on vous proposera des épreuves inter_course de type flipper, jumpin'jack son ou encore casse brique vu de la boule.



Pour terminer je dirais que les murs mappés sont légions et que ce jeu pourrait bien être l'évènement LOISIR FALCON de cette fin d'année.

SHEER AGONY

Il devait y avoir AAZHOM KRYPT, il y aura SHEER AGONY avant pour cause de départ à l'armée de l'auteur. Il faut dire que ce virus nous fauche (momentanément heureusement), nos meilleurs éléments. Qu'on se rappelle Frédéric ALOE de TECHNO SERVICE tout fraîchement libéré.

Mais revenons au jeu. Le démarrage de la démo est très prometteur. Le jeu fonctionne en TRUE COLOR et on se retrouve rapidement devant le même bâtiment que ??? AAZHOM KRYPT. Le budget de la production devait être assez serré pour que le tournage ait lieu dans le même endroit. Ceci dit, l'action de ce jeu, qui semble en tous points horrifique, se déroule dans 25 lieux TRUE COLOR différents.

Seul problème : la démo est dite jouable, mais on ne peut pas à franchement parler jouer. Tout au plus avancer d'un pas vers le manoir, regarder à la loupe les détails de ce dernier et admirer le portrait de l'auteur.

Bon, et bien on attendra un peu plus pour trembler dans le manoir de l'agonie.

Godefroy de MAUPEOU

STarioLand

Un clone de plus pour nos machines favorites et pas des moindres, puisqu'il s'agit de SUPER MARIO, rebaptisé STarioLand en toute simplicité.

LE CHOC !

Le mot n'est pas trop faible pour exprimer le sentiment qui nous étreint lorsqu'on arrive au premier tableau :

C'est pas vrai ? On se croirait dans un shareware à 10,00 F datant de l'ère primaire du ST !"

Le choc est d'autant plus important que la page de présentation était très prometteuse et la musique d'intro absolument géniale. Alors pourquoi un visuel aussi pauvre ?

Réponse laconique :

C'est un clone de SUPER MARIO, et donc les graphismes sont également pompés au pixel près. Comme le jeu ne date pas d'hier, la pauvreté affligeante du modèle parfaitement recopiée fait triste figure aujourd'hui !

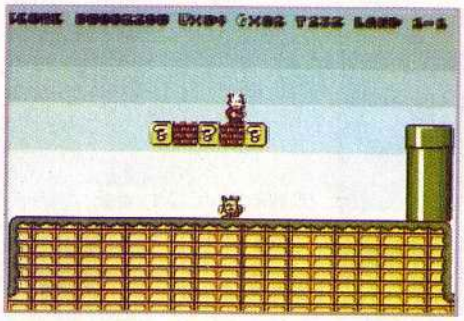
PUISQU'IL EST LA, ON L'ESSAYE QUAND MEME NON ?

Surprise ! Une fois lancé, le jeu est très prenant. En fait ce ne devrait pas être une surprise puisque SUPER MARIO, grâce à son intérêt ludique, est devenu un hit. En toute logique, STario bénéficie de sa jouabilité. Je ne vais pas épiloguer sur son contenu qui a inspiré tant de jeux de plates formes, tout y est : bestioles à écraser avant que ce ne soit l'inverse, pièces à récolter, fossés à sauter, briques recelant des surprises (bonnes ou mauvaises..., mais si vous aimez le genre, vous serez certainement ravis, de ce point de vue-là bien sûr.

TO CLONE OR NOT TO CLONE ?

A la vue de STarioLand, telle est bien la question. Pourquoi donc s'acharner à vouloir refaire à l'identique ? Copier les qualités d'un produit, c'est réjouissant, en cloner ses mauvais côtés, c'est carrément absurde. Mais en fait, peut être cela rentre-t-il directement dans le cadre de cette mode rétro qui nous ramène les pantalons à pattes d'éléphant, les lampes de salons avec de l'huile de couleur dans le pied et tout le kitch des années passées au non d'une certaine nostalgie des périodes insouciantes à la veille de l'an 2 000 ?

En tout cas, le jeu a fait un tabac en



Grande-Bretagne, si on en croit les auteurs, qui annoncent un STarioLand 2 très différent. Pour ma part je souhaite ardemment que cette différence se fasse nettement sentir sur le plan graphique.

Pour le moment on se consolera en se disant que l'économie d'un bon graphiste, par les auteurs du jeu, se répercute sur son prix : 100,00 F de moins qu'à l'accoutumée.

Godefroy de MAUPEOU

STarioLand
ST & FALCON (avec BACKWARD)
prix : 190,00 F
édité par :
FRONTIER SOFTWARE
36, rue Charles FOURIER
91000 EVRY

EN DIRECT D'INTERNET

"HAS COMED OCTOBER 6, PLUG IN THE WIRE NETWORK"

Vous vous souvenez sans doute de l'annonce faite par Atari d'une surprise pour le 6 octobre. Eh bien, le fin mot de l'affaire est le lancement par Atari d'un réseau global de support aux heureux possesseurs de la jag. Les deux premiers services de ce réseau, le JAGWIRE, sont devenus opérationnels dans la nuit du 5 au 6 octobre : il s'agit d'un site WorldWide Web officiel pour la jag et d'un important forum jaguar sur CompuServe. Les pages du serveur jaguar sont parmi les plus belles que j'ai vues à ce jour et je vous conseille vivement d'aller y faire un tour (http://www.atari.com). La page de titre est particulièrement réussie et vous y verrez les yeux de notre fauve apparaître graduellement sur un fond noir, puis un éclair sur la rétine, le tout accompagné d'un impressionnant rugissement ! Les autres pages sont aussi très belles, avec de petits personnages stylisés servant d'interface. Le contenu n'est pas encore énorme, mais de nombreux screenshots ou animations (.avi) des nouveaux jeux sont à disposition. Cerise sur le gâteau, Atari a loué des lignes extrêmement rapides (T3) et les temps d'attente sont donc réduits à un minimum. Je n'ai pas pu tester le forum sur Compuserve mais il devrait être plus interactif que les pages sur Internet. Vous y trouverez (en tapant GO JAGUAR) des magazines online, des screenshots, des critiques de jeux, mais également des conférences, des concours et une importante partie messagerie où vous devriez pouvoir dialoguer directement avec des personnes de chez Atari. Quant au système permettant à la jaguar d'accéder à Internet, et même si l'annonce du 6 octobre ne le concerne pas, les rumeurs continuent...

LA REALITE VIRTUELLE SUR JAGUAR: IL VA FALLOIR ATTENDRE ENCORE UN PEU.

Le système de réalité virtuelle se connectant à la jaguar et dont la sortie devait avoir lieu à Noël a été repoussée à une date inconnue. Pourquoi ? Atari n'était pas satisfait par l'impression 3D donnée par les lentilles que Virtuality, leader mondial des systèmes RV grand public, lui avait proposé. Le travail continue donc, car Atari tient à proposer un produit de grande qualité. La vitesse du "tracking" des mouvements de la tête est quant à elle supérieure à des systèmes professionnels coûtant plusieurs centaines de milliers de francs et garantit (avec une bonne vitesse de rafraîchissement de l'écran) que vous n'allez pas être malade dans les mondes virtuels de l'Univers Atari. Une conséquence de ce délai est que le jeu Missile Command 2 000 de Virtuality, où vous deviez diriger vos tirs en bougeant la tête, sort le mois prochain en version traditionnelle.

UNE PHRASE – UNE INFO

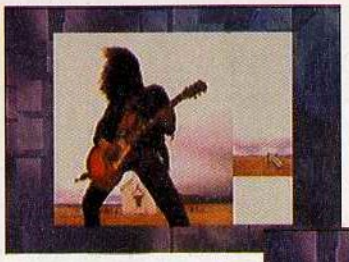
La première fournée de Jag CD, soit 25 000 unités, s'est vendue intégralement en deux semaines
– Du 6 au 10 octobre, 150 000 (!) personnes différentes ont visité le JAGWIRE
– Atari Europe, qui va proposer pour Noël un nouveau pack Jaguar-Doom, est en train de négocier avec Ubisoft un pack Jaguar-Rayman
– Des rumeurs prétendent qu'un émulateur lynx pour jaguar est en cours de développement, ainsi qu'un émulateur de la vénérable et mythique console 2 600, qui compte encore de très nombreux supporters aux "States".

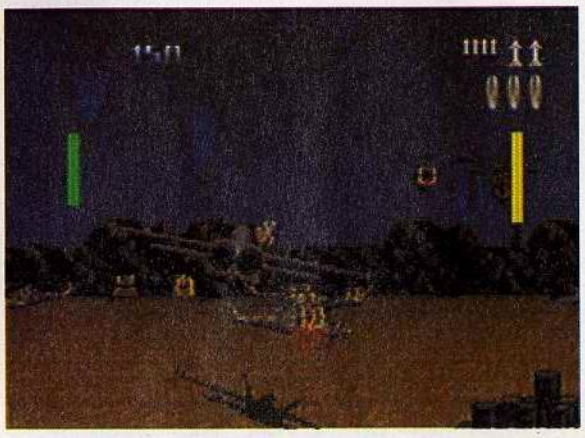
Anthony Guye-Vuillème (aguyeulys.unil.ch)

enfin là !!!

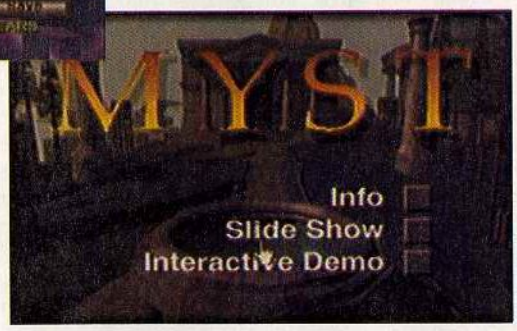
Un bon mois pour notre petit fauve avec l'arrivée de 2 cartouches et surtout du lecteur CD fourni avec 4 CD, histoire de maintenir le suspens et de vous faire mariner un peu plus (NDLR : et oui, certains journalistes sont sadiques), nous terminerons par le lecteur et commencerons par les cartouches.

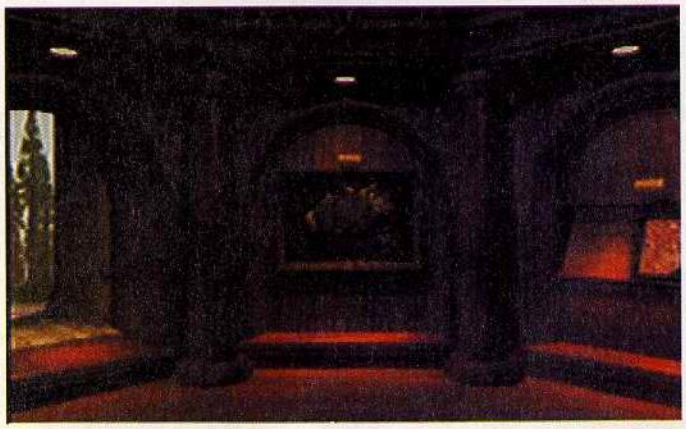
Revenons tout d'abord sur RAYMAN. Nous l'avions eu en préview et nous avions annoncé sa sortie officielle pour début Septembre. Il est en fait sorti aux alentours du 15, et depuis il fait un tabac. Aux Etats-Unis en particulier, sa sortie a dopé les ventes de la console : certains revendeurs malins font tourner côte à côte deux RAYMAN, un sur jaguar et un sur la PSX de SONY et lorsque le client approche, lui susurre à l'oreille qu'il est inutile de payer 3 fois plus cher une console quasiment équivalente. C'est paradoxal, car on pourrait penser que les commerçants préféraient vendre la SONY, plus chère, pour faire plus de bénéfices. Mais justement, les marges sur la PSX sont si faibles qu'ils gagnent nettement plus en vendant une Jaguar pour l'équivalent de 800 F, qu'une PSX pour 2 400 F. Pour revenir sur le jeu lui-même, il faut dire qu'il est réellement très bien, et que les deux versions sont quasi identiques. J'ai personnellement testé récemment la version PSX, et mis à part quelques éléments annexes supplémentaires dans les décors (style brouillard et brumes) pour la version PSX (il faut dire que sur cette console, le jeu est sur CD), il n'y a aucune différence. J'ai par contre pu noter que le PAD de la PSX est encore pire que celui de la JAG. Par rapport à la pré-version testée il y a déjà deux mois, notons quelques modifications dans certains tableaux, et, surtout, la modification des cheat-code. Ce sera plus dur pour moi de le terminer maintenant.





Passons à FLIP OUT : il s'agit d'un casse-tête joignant logique et adresse, une sorte de lointain descendant de TETRIS ou de KLAX. La plupart des tableaux se jouent sur une grille de 3 * 3, chaque case de la grille ayant une couleur propre. Au début de chaque tableau, chacune des cases est recouverte d'un rectangle de la même couleur, mais un méchant magicien lance un sort qui mélange les rectangles. Le but est de reposer chaque rectangle de couleur sur la base de la même couleur. Pour cela, on déplace un pointeur sur la grille à l'aide du Joypad. Lorsqu'on appuie sur l'un des 3 boutons, le rectangle qui était sur la grille est envoyé en l'air. Si on envoie un second rectangle en l'air pendant que le premier est encore en vol, les deux rectangles vont échanger leur position et on peut ainsi recomposer petit à petit le puzzle (si vous n'avez rien compris, pas d'inquiétude : c'est beaucoup plus facile à comprendre lorsqu'on joue qu'à expliquer par écrit). Les difficultés : si, à un moment donné, il ne reste plus aucun rectangle en vol alors que le puzzle n'est pas résolu, c'est perdu et il faut recommencer le tableau. Au fur et à mesure des tableaux, des monstres extraterrestres arrivent pour vous compliquer le boulot, bloquant des cases, échangeant des rectangles bien placés, envoyant d'autres rectangles en l'air quand vous ne le souhaitez pas, rajoutant des mauvaises pièces, etc.





Certains tableaux présentent des variations originales selon le même principe : dans l'un il faut reconstituer la tête des 4 présidents sur le très célèbre Mont Rushmore, dans l'autre restituer à chaque extraterrestre sa nourriture, dans un troisième remettre chaque monstre à sa place. Mais le principe reste toujours globalement le même.

Si on aime un tant soit peu ce style de jeu, on prendra un certain plaisir à jouer. Il est cependant fort dommage que ce plaisir soit gâché par une certaine laideur du jeu. En plus de n'être pas vraiment beau, le jeu est quelquefois un peu confus. La 3D isométrique qui simule le relief n'est pas toujours très claire. Pour couronner le tout, la documentation (en anglais exclusivement) est une horreur. Tout est écrit avec une police de caractère et une mise en pages si rebutantes qu'elle en devient quasiment illisible.

En positif, notons l'originalité du jeu, le nombre de tableaux (j'en suis aujourd'hui au 43ème, ce qui prouve que j'ai quand même éprouvé un certain plaisir de jeu), la possibilité de sauvegarder la partie à chaque niveau, et les musiques assez sympathiques... Je suis assez mitigé sur ce titre, et je vous conseillerais donc de jouer un peu avec avant de l'acheter, pour voir si vous aimez ou non.

Deuxième jeu du mois : ULTRA VORTEX. Alors là, je commence par "pousser une gueulante". Nous avons déjà eu KASUMI NINJA, DOUBLE DRAGON, DRAGON et on nous annonce encore MORTAL KOMBAT III, PRIMAL RAGE et FIGHT FOR LIFE. Les jeux de bastons, c'est peut-être bien, mais point trop n'en faut. Ce ras-le-bol exprimé, passons au jeu en lui-même. C'est donc un jeu de baston. Son originalité : il se déroule dans un monde futuriste dans lequel règne la violence (la documentation, pour une fois très bien traduite, décrit très bien l'historique qui a amené la terre à ce niveau de décadence et les nombreux gangs qui caractérisent l'époque). Le guerrier que vous choisissez pour vos combats peut être humanoïde, roboïde ou cyborg. En plus des classiques coups de poings, de tête, de pied, de jambes, bref, des moyens de castagne habituels à ce genre de jeu, chaque personnage dispose de 4 à 6 coups spéciaux, du style (je cite) micro-ondes à frire les cerveaux, sinistre plongeon de la mort, plongeon de feu volant, machine à douleur, et j'en passe. Ces coups, indispensables si vous voulez vaincre dans plusieurs combats successifs, sont accessibles, comme il se doit, par des enchaînements spécifiques de mouvement et de coups. Certains de ces enchaînements sont indiqués dans la doc, d'autres non, et c'est alors à vous de les découvrir.

Le but est de gagner 10 combats successifs, d'abord 6 contre les autres combattants, puis 3 contre les ombres des combattants vaincus et enfin un dernier contre le gardien, un adversaire particulièrement redoutable. Il existe trois niveaux de difficulté (Normal, Hard, Killer) plus un mode entraînement et un mode "deux joueurs". Le premier niveau est peut-être un peu trop facile, puisque, dans ce niveau, on arrive sans difficulté à vaincre dans tous les combats.

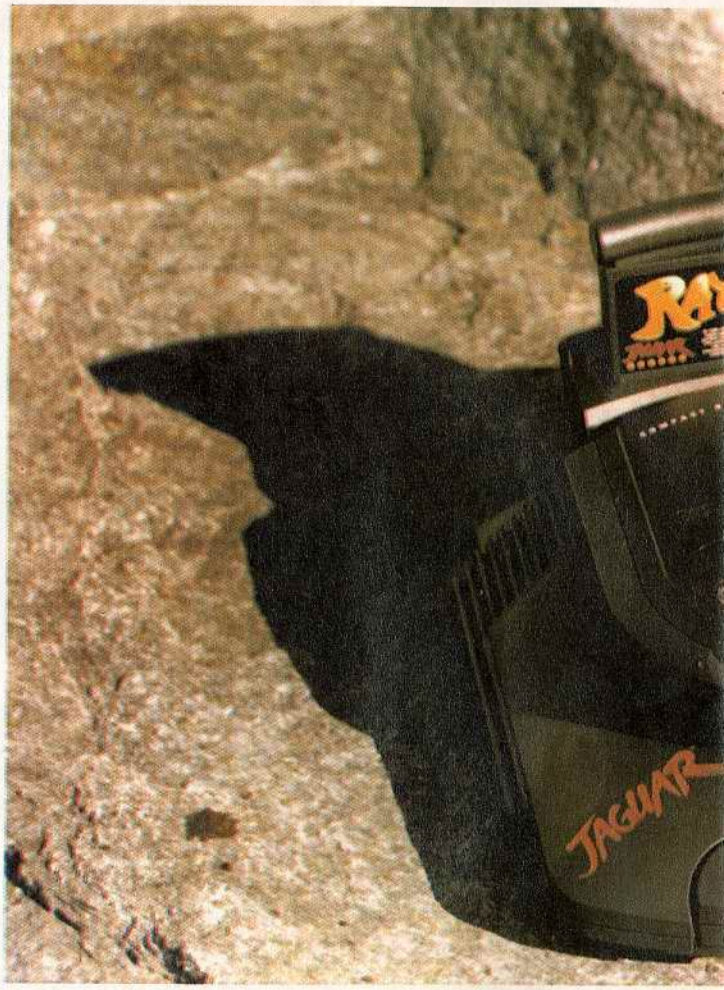
Au niveau réalisation, c'est bien : les animations sont très réussies et les sprites relativement gros. Notons les superbes effets de reflets des combattants sur les surfaces métallisées. Même si ce pourrait être quelquefois un peu plus rapide, la vitesse reste quand même fort convenable. Saluons également la musique très efficace et très appropriée à ce style de jeu, avec une excellente utilisation de la stéréo, dont vous bénéficierez pour peu que votre jaguar soit reliée à une chaîne stéréo.

Rapidement, notre petit calendrier : en octobre, nous devrions voir arriver en cartouche PITFALL et POWER DRIVE RALLY et en CD, MYST, HOVER STRIKE : Unconquered Land, DRAGON'S LAIR, DEMOLITION MAN, HIGHLANDER I, CREATURE SHOCK.

Primal Rage est, pour sa part, prévu pour le 14 novembre, comme sur toutes les consoles 32 et 64 bits. Le nombre d'autres titres annoncés officiellement d'ici Noël est de 30, mais je n'ai malheureusement pas la place de les détailler ici. Cela nous amènerait aux alentours de 70 titres en fin d'année. Pas mal !

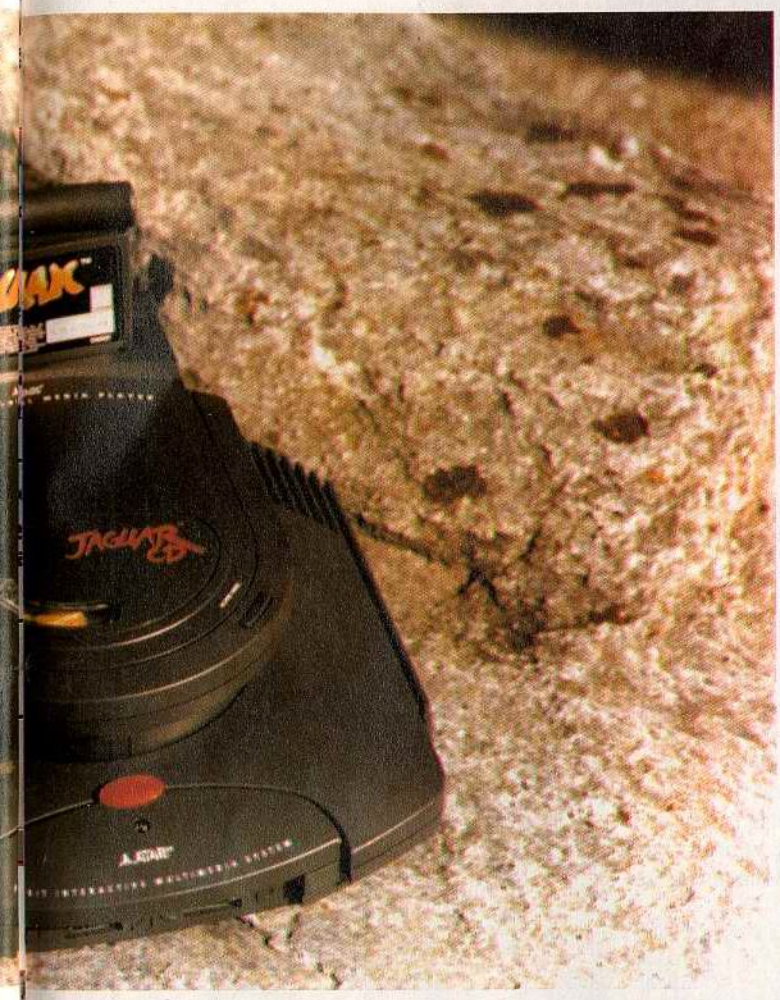
Passons maintenant au CD. Ou plutôt au pack CD, car ce périphérique est livré avec pas mal de chose, que nous allons traiter en partant du pire vers le meilleur.

Tout d'abord notons qu'il y aura maintenant l'avant et l'après CD. Le jeu le pire sur CD sera vraisemblablement graphiquement et au niveau sonore largement supérieur à la meilleure des cartouches. En effet, sur CD, il y a de la place, et même beaucoup puisque les CD JAGUAR font 790 Mégas (au lieu de 650 Méga pour les CD classiques). Sur les cartouches, on avait au maximum 4 Méga. Il y a donc maintenant la place d'enrober n'importe quel jeu d'un ensemble de graphismes et de sons somptueux suffisant à masquer au coup d'oeil rapide la pauvreté d'un titre ! Méfiance, méfiance !! Evitons ce qui arrive à la PSX (encore elle) où si les jeux sont graphiquement somptueux, selon les dire des spécialistes, parmi les 6 premiers titres, un seul présentait réellement de l'intérêt. Comptez sur nous pour ouvrir l'oeil, dénoncer les mauvais titres... et encenser les bons.



Le CD se connecte aisément sur le dessus du Jaguar, et s'intègre très bien au désign de

la console. Il vous faudra une prise supplémentaire pour brancher un transformateur identique à celui de la console, et le tour est joué. Quand vous allumez votre Jaguar, vous avez alors la surprise de voir le traditionnel cube Jaguar remplacé par une image psychédélique, qui change à chaque démarrage de la machine. Si une cartouche de jeu est installée dans la fente cartouche du lecteur, c'est celle-ci qui prend la main. Sinon, si un jeu est dans le lecteur, après quelques longues secondes de chargement (pendant lesquelles rien ne se passe, on se demande si tout marche), le programme démarre. Enfin, si vous insérez un CD AUDIO dans le lecteur vous avez la possibilité, soit de le jouer simplement, soit de programmer ces plages, comme le font maintenant tous les lecteurs de CD classiques, soit encore de démarrer VLM. Il est également possible d'insérer des CD G et des CD + G (ce sont des CD audio avec une partie vidéo, contenant des images (G) ou des clips (+ G)), voire même des CD VIDEO au format Cinépack. Je n'ai pas pu essayer ces deux possibilités, car je n'ai réussi à trouver ni CD G, ni CD VIDEO en cinépack. J'ai cherché dans des nombreux magasins dont la FN.C, qui comme d'habitude, n'avait pas ce que je cherchais. Au passage, notons qu'au 7 octobre, malgré la promesse faite le mois dernier, dans les rayons du F..C, la JAGUAR est à 1 820 F dans deux des 3 magasins parisiens, et à 790 F (et 149 F le jeu) dans le magasin spécialisé micro de la même chaine. Dans ces 3 points de vente, il n'y a toujours que 6 titres, dont le plus récent est HOVER STRIKE. Je persiste et je signe. Cette chaîne est désespérément nulle.



Revenons sur VLM. Ces initiales désignent un programme intégré dans la ROM du lecteur et signifient Virtual Light Machine. Il s'agit d'un synthétiseur de lumière réalisé par Jeff Minter (qui, outre TEMPEST 2000 sur Jaguar, avait déjà, en son temps, réalisé un programme du genre sur ST avec COLORSPACE). Ce programme est censé afficher, de manière synchrone avec la musique, des effets lumineux nombreux et paramétrables. Théoriquement, c'est génial, bien que l'utilité soit fortement discutable. En pratique, c'est ignoble. Non seulement les effets sont tous plus laids les uns que les autres, avec des gros pixels (visiblement, la Jaguar ne travaille pas dans sa meilleure résolution), mais en plus, ils n'ont quasiment rien à voir avec la musique. Nous l'avons essayé avec une dizaine de CD de styles fort différents, et, dans tous les cas, nous n'avons pu déceler quasiment aucun rapport entre le rythme de la musique et celui des effets. Bref, c'est totalement nul et ne peut en aucun cas constituer un argument de vente pour ce périphérique.

Passons rapidement sur le CD AUDIO des musiques de TEMPEST 2000. Personnellement, j'aimais bien les musiques dans ce jeu et je les aime autant en CD.

Attaquons les 3 CD de jeu. Mais avant, il nous faut parler du memory track. Le problème, avec les CD, c'est qu'il est impossible d'écrire dessus. Donc, impossible de sauver ces parties, les meilleurs scores etc... à moins d'avoir une cartouche de mémoire. Cette cartouche, dont le prix devrait être compris entre 150 et 200 F est justement disponible aux USA et possède une capacité de 128 Ko, ce qui devrait permettre de sauver les données de nombreux jeux (Atari annonce "plus de 200") mais elle n'est malheureusement pas encore sur le sol national. De fait, vous pouvez avoir droit à un message "NO MEMORY TRACK. SAVE UNAVAILABLE" en démarrant les programmes CD.

Passons rapidement sur Blue lightning. La présentation est très belle, avec de superbes séquences animées, et de bels digits sonores, mais le jeu est très moyen, d'une réalisation fort médiocre et même pas très joli. Sur cartouche, il mériterait quelques lignes, sur CD, nous en avons déjà trop parlé ! Aucun intérêt. Si ATARI croit que c'est avec des horreurs de ce style qu'ils vont vendre leurs machines, il se trompe. Il aurait fallu fournir le JAG CD avec un titre accrocheur.. et on a droit à BLUE LIGTHNING. Y a pas à dire, au plan commercial, ils ne s'arrangent pas, chez ATARI.

Plus intéressant, on trouve une version de démo de MYST, malheureusement très limitée, puisqu'on n'est bloqué dans la bibliothèque. On peut cependant noter les superbes images, la réalisation somptueuse, la qualité des sons. En plus, c'est un des premiers grands titres adaptés sur la JAG. On y reviendra bientôt pour un test de la version finale, mais on peut souhaiter, sans trop y croire, que celle-ci ne sera pas uniquement en Anglais et qu'il y aura une adaptation Française (ce qui ne devrait pas créer des coups de traduction supplémentaire, vu que cette traduction existe déjà sur PC et MACINTOSH).

Enfin, on termine avec VID GRID, qui était annoncé comme un petit programme d'accompagnement, et qui pour moi est assez jubilatoire. Il s'agit là encore d'un puzzle. Une image est décomposée en 9 (3 * 3), 16 (4 * 4), 25 (5 * 5) ou 36 (6 * 6) pièces mélangées, et il s'agit de la recomposer en échangeant les pièces 2 à 2, ou en les poussant vers la case vide (à la manière du taquin) suivant le tableau, le plus rapidement possible. Simple me direz-vous ! Il est vrai que j'ai oublié d'écrire que l'image à recomposer est en mouvement, puisqu'il s'agit en fait d'un clip vidéo. Et du coup, c'est beaucoup plus dur : très vite, vous vous mettrez à pester contres les modes du clip (changement de plan incessants, images

trafiquées ou vues bizarroïdes de n'importe quoi) qui font qu'il est fort difficile d'arriver à faire des temps cannons. C'est splendide, et le plus beau, c'est que chacun des fragments d'image qui compose le puzzle bouge, y compris quand vous le changez de place. En plus, puisqu'il s'agit de clips, vous aurez droit aux musiques accompagnant ces clips, et le moins qu'on puisse dire, c'est qu'on est gâté : Peter Gabriel, Van Allen, Guns N'Roses, Jimi Hendrix, Metallica, bref, rien que du très bon ! En plus, au fur et à mesure des niveaux, de nouvelles difficultés arrivent : certaines pièces sont inversées droite gauche, comme vue dans un miroir certains clips doivent être reconstitués à l'envers, le haut en bas et le bas en haut, d'autres doivent être faits dans le mode

PERFECT : une seule pièce reposée à une mauvaise position et tout le puzzle est remélangé. Au bout de quelques parties, même si, comme moi, vous n'aviez jamais vu ces clips, vous les connaîtrez par coeur. Bref, l'ensemble est assez grandiose et montre fort bien la puissance de la machine. C'est le premier logiciel qui combine réellement simultanément le jeu, le son et l'image de cette manière, et, pour la première fois selon moi, un programme mérite réellement vraiment le qualificatif tant utilisé aujourd'hui de MULTIMEDIA. Seul défaut, comme il n'y a que 9 clips, le jeu risque de devenir lassant au bout d'un certain temps.

Marc ABRAMSON

	FLIP OUT	ULTRA VORTEK	BLUE LIGTHNING	VID GRID
Graphismes :	55 %	85 %	60 %	80 %
Sons :	75 %	80 %	50 %	85 %
fluidité :	65 %	75 %	60 %	90 %
Maniabilité :	70 %	75 %	55 %	95 %
intérêt :	75 %	70 %	40 %	80 %
Moyenne :	68 %	77 %	53 %	86 %

A PROPOS DU LECTEUR CD ET DES CD ROM EN GENERAL

Ce qui étonne, avec ce lecteur CD, c'est le soin apporté à l'emballage. Cette fois-ci les 2 réels jeux (MYST est une démo), ont chacun un boîtier luxueux contenant le livret et le panneau de commande (pour BLUE LIGHTNING). Nous sommes loin du CYBERMORPH de la première offre JAGUAR ou du BATMAN de la LYNX, livré complètement nus. ATARI semble avoir compris que c'est le "packaging" qui donne avant tout une valeur commerciale à un produit (promotion mise à part, bien évidement).

VLM.

Contrairement à ce qu'affirme Marc ABRAMSON, chez moi VLM fonctionne en parfaite corrélation avec la musique. Toujours en contradiction avec notre spécialiste, je trouve cela très beau. Même si on peut regretter, la résolution un peu faible (pixelisation), les effets produits sont parfois superbe, dans le style des modules géométriques" que l'on peut trouver dans l'extincteur d'écran TWILLIGHT (toujours pas diffusé en France, d'ailleurs).

A PROPOS DES JEUX CDROM EN GENERAL.

Ce qui attire avec le support de jeu sur CDROM, c'est la possibilité de mettre des séquences animées. Malheureusement ce plus devient très rapidement un moins une fois l'esbroufe passée et ce pour deux raisons.

La première, c'est que ceux qui font ces séquences 3D n'ont souvent pas de notion du montage cinématographique, ce qui fait qu'on arrive à des aberrations d'enchaînement de séquences. Un exemple typique est la règle des 180°. Lorsque vous changez de plan, il ne faut jamais déplacer sa caméra de plus de 179°, car cela enchaîne une inversion des mouvements. L'exemple typique est le match de foot. Changez la caméra de 180° et vous aurez l'impression que la balle a changé de sens.

La seconde, c'est qu'on en a vite "marre" de devoir se farcir moult séquences filmées entre chaque action. Même s'il est possible de les stopper en cours, le chargement lui est automatique et prend un certain temps. Heureusement avec BLUE LIGHTNING il y a une option "sans film". Reste la musique au format CD et les possibilités de stockage de dessin et de texture.

GdM

OFFRE EXCEPTIONNELLE - DISKIMAGE

■ Logiciels :

- **Autoswitch (STE, TT, Falcon) : 489 F**
- **Screen Blaster 3 (Falcon) :** Carte graphique pour Falcon.
Interne : 349 F • Externe : 489 F
- **Fdrum (Falcon) :** Logiciel de musique : **499 F**
- **Musicom 2 (Falcon) :** Échantillonage/musique : **589 F**
- **Pack musique (FDrum + Musicom 2) (Falcon) : 990 F**
- **Locate it (ST,TT,Falcon) :** Logiciel de traduction Français/Allemand : **349 F**
- **UVK (ST, TT, Falcon) :** Dernière version (v.6.0) du célèbre anti-virus : **199 F**
- **Néon Graphics 3D (Falcon avec disque dur, 4Mo RAM et co-pro.) :** Création d'image de synthèse : 2489 F.
- **Apex Media (Falcon) :** morphing, retouche d'image : **1289 F**
- **Overlay 2 (ST, TT, Falcon) : 1289 F**
- **First Word Plus (ST - Freeware) : 30 F**
- **Sagrotan V.2.41 (ST - Freeware) : 30 F**
- **Digital Tracker v1.2 (Falcon) : 389 F**
- **Data Disk Digital Tracker : 99 F**
- **Pack Digital Tracker+Data Disk : 449 F**

■ Collection Poch'Express :

(logiciels complets fournis sous enveloppe licence avec mini-manuel et aide en ligne)
- **Publishing Partner 2.1 Light + PhotoLab :** PP 2.1 en version complète pour imprimantes matricielles et laser plus un logiciel de retouche d'images performant. Configuration minimale requise : Atari ST/STE/TT, TOS 1.2 ou supérieur, 1 Mo Ram (2 Mo et écran monochrome pour PhotoLab). ~~990,00 FF~~ **349,00 FF**
- **Publishing Partner 2.1 Junior :** PP 2.1 en version complète uniquement pour imprimantes matricielles. Configuration minimale requise : Atari ST/STE/TT, TOS 1.2 ou supérieur, 1 Mo Ram. ~~390,00 FF~~ **249,00 FF**
- **PPM 2.1 Light seul : 299 F**
- **PPM 2.2 Junior : 349 F**

■ Bibliothèque :

- **ST Collectors :** (livrets d'initiation à la programmation) • **Lot 1 :** Assembleur + Langage C • **Lot 2 :** GfA Basic (Volume 1 + Volume 2)
75,00 FF le lot !
- **Reliure ST Mag (10 revues) : 65 F**

■ Fontes/Polices :

- **Coffret polices Gold : 349 F**
- **Coffret polices Office : 349 F**
- **Polices "Star-Trek" : 189 F**
- **Speedo GDOS version 5.0c (disque dur obligatoire) : 439 F**
- **Pack Speedo 5 + 2 jeux de polices (disque dur obligatoire) : 990 F**

■ Jeux Atari :

- **Bomb'X (ST) : 69 F (Port compris)**
- **Dal'X (ST) : 69 F (Port compris)**
- **Disc (ST) : 49 F (Port compris)**
- **Alpha Waves (ST) : 49 F (Port compris)**
- **Sliders (ST) : 49 F (Port compris)**
- **Wizzball (ST) : 49 F (Port compris)**
- **Moktar (ST) : 64 F (Port compris)**
- **Steel talons (Falcon) : 269 F**
- **LLamazap (Falcon) : 269 F**

■ Câbles :

- **ST/TV ou moniteur couleur Peritel : 99 F**
- **ST/Minitel + Sapristi : 65 F (port compris)**
- **Mega STE ou Falcon / Minitel + Sapristi : 115 F (port compris)**
- **Adaptateur câble 25 broches en 9 broches : 49 F (port compris)**

■ CD-Rom

- **Power CD (compilation sharewares - ST,TT,Falcon) : 189 F**
- **CD-Rom 1000 images X au format GIF : 99 F**
- **CD "Skyline Deluxe" (compil. sharewares - ST,TT,Falcon) : 249 F**
- **CD WhiteLine Transmission (compil. spéciale Falcon) : 249 F**
- **Crawly Crypt 1, compil shareware (Stf/Ste/TT/Falcon) : 249 F**
- **Crawly Crypt 2, compil shareware (Stf/Ste/TT/Falcon) : 249 F**
- **Crawly Crypt 1&2, compil shareware (Stf/Ste/TT/Falcon) : 469 F**

■ Offre exceptionnelle : Calligrapher Pro 3.0 Gold Plus (ST, TT, Falcon)

990 F au lieu de 3100 F ! (Frais de port : 30 F)

Pour profiter de cette promotion, retournez sans attendre votre bon de commande et votre règlement à :
Diskimage - 135, rue du Faubourg St-Denis - 75010 Paris

Bon de commande à retourner accompagné de votre règlement à : Diskimage 135, rue du Faubourg St-Denis - 75010 Paris

Les premiers arrivés seront les premiers servis !

Livraison sous 10 jours. Envois en recommandé uniquement.
Offres exceptionnelles dans la limite des stocks disponibles.
Les produits ne sont ni repris, ni échangés.
Les commandes non satisfaites seront retournées avec les règlements correspondants.

Je commande le(s) produit(s) suivant(s) :
1°)..... Je paye : ..... FF
2°)..... Je paye : ..... FF
3°)..... Je paye : ..... FF
4°)..... Je paye : ..... FF
Indiquez votre configuration : Total de ma commande : ..... FF
..... Frais d'expédition : .....20,00 FF
Total à régler : .....FF

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
CP ..... Ville .....Pays .....
Je règle par : ❑ Chèque ❑ Mandat à l'ordre de Diskimage
❑ Carte Bancaire N° ❙❙❙❙❙❙❙❙❙❙❙❙❙❙❙❙ Expire : ❙❙❙❙ Signature :

ST MAG 100

COMMUNICATION

dirigé par François PLANQUE

ARTIFILS communique

Le nouveau magasin nantais commercialise un logiciel permettant de faire conjointement, BBS et serveur minitel en multivoies. ARTIFILS travaille en ce moment à une version compatible télécopie.

Serait-ce enfin l'intégré de communication qui nous fait tant défaut à l'heure actuelle ?

Si vous ne voulez pas attendre le test pour connaître la réponse, sachez qu'il coûte 1490,00 F et qu'il est disponible aux coordonnées suivantes :

ARTIFILS
10, rue du Diapason
44300 NANTES
tél. 40 34 79 99

GdM

pratique

programmer un serveur minitel (2)

Le mois dernier, je vous présentais le code source du logiciel serveur Minitel STUT-ONE et son fonctionnement général. Ce mois-ci, nous allons-nous intéresser aux traitements spécifiques nécessaires pour communiquer avec un Minitel. Vous allez découvrir que malgré sa petite taille, il ne se laisse pas dompter si facilement... Le Minitel est-il asocial ? C'est la question que nous allons élucider ici, en tentant de communiquer avec lui...

Inutile de vous dire que, pour nos explications, nous allons très fortement nous baser sur le code source de STUT ONE fourni sur la disquette du mois dernier. Si vous avez été assez fou pour ne pas vous procurer le numéro précédent de l'unique magazine au monde qui n'a pas peur d'expliquer comment fonctionnent les composantes indispensables de notre monde (un serveur Minitel par exemple !), sachez qu'il n'est peut-être pas trop tard et qu'avec un peu de chance, il en reste un exemplaire à la boutique Pressimage...

Maintenant, pour ceux qui ont lu le précédent article, je tiens à m'excuser pour le nombre anormalement élevé de fautes d'orthographe. Je vais tenter de faire mieux cette fois-ci.

LES OREILLES DU MINITEL

Posez donc votre Minitel sur une table et regardez le en face. Regardez le bien. Est-ce que vous voyez des oreilles ? Oui ? Alors je vous conseille d'arrêter de manger des champignons... Non ? Rassurez-vous c'est normal ! Simplement parce que les oreilles du Minitel sont sur sa face arrière !

Vous avez maintenant le choix entre retourner votre Minitel ou bien contourner votre table. Toujours est-il que sur la face arrière, vous verrez une prise DIN, ronde avec 5 canaux auditifs (5 trous quoi). C'est dans cette oreille-là qu'il faut causer pour que votre Minitel vous écoute. C'est surtout, par là que le serveur va causer pour dominer le Minitel, tel un maître son esclave.

L'autre oreille du Minitel, elle se situe au bout d'un tentacule (un cordon quoi) qui part de la face arrière et se loge dans la première prise téléphonique qu'elle trouve. C'est par là que le Minitel écoute ce que veulent les connectés du serveur. Ce qu'il entend par là, il devra le rapporter à son maître : l'ordinateur serveur...

Mais comment fait-il, justement, pour parler au maître. Eh bien, en fait, les oreilles du Minitel sont aussi des bouches et il peut donc parler avec ses oreilles ! C'est vraiment incroyable l'anatomie de ces bêtes-là !

Le mode de fonctionnement de ces organes est néanmoins assez simple à la base : quand le serveur envoie quelque chose dans une oreille, le Minitel l'envoie au connecté par l'autre. Et quand le connecté fait une requête dans l'autre oreille, le Minitel la transmet au serveur par la première...

Vous connaissez cette moquerie : "ça rentre par une oreille et ça ressort par l'autre". Oui ? Eh bien, elle est tout à fait adaptée au fonctionnement du Minitel. En gros, le Minitel est donc une boîte sans cervelle, tout à fait stupide et qui ne sait s'affranchir que d'un éventail de tâches très limité. Ceci implique que nous allons constamment devoir être derrière lui...

MAIS A QUOI SERT-IL ?

En temps normal, quand vous utilisez le Minitel en tant qu'interprète, pour vous connecter au 11 par exemple (commercialement parlant, je devrais dire : quand vous vous connectez au 3615 STMAG)... quand vous vous connectez au 11 donc, c'est un peu différent, puisque les informations à afficher arrivent par l'autre oreille, celle qui est dans la prise téléphonique. Les commandes que vous tapez repartent également par cette "oreille"...

Résumons-nous : les deux oreilles fonctionnent à peu près de la même manière. Quand vous parlez dans l'une, ça ressort par l'autre, et en plus ça s'affiche sur l'écran. Et quand vous parlez dans l'autre, ça ressort par la première et ça s'affiche aussi sur l'écran. Et encore plus subtil : quand vous tapez sur le clavier, ça lui sort par les deux oreilles en même temps, au minitel !

Vous avez probablement un doute là... En effet, pourquoi deux oreilles au fonctionnement identique ont-elles une apparence physique si différente ? Il y a en effet une petite différence, elle se situe au niveau des signaux : l'oreille-fiche-téléphonique parle une langue "analogique" alors que l'oreille-prise-DIN-5-broches parle une langue "digitale". Quant au clavier et à l'écran, ils parlent une langue "humaine".

Le métier du Minitel est donc un métier d'interprète (même si vous ne l'aviez jamais re-

marqué jusque-là). Le Minitel effectue instantanément la traduction entre trois langues : le "digital", la langue des ordinateurs, "l'analogique", la langue du réseau téléphonique, et "l'humain", la langue des utilisateurs.

Cet interprète, vous le payez 20 Francs/mois, ce qui est peu cher payé, voire complètement immoral. Néanmoins, comme il ne bronche pas, on ne va pas se priver et on va le faire travailler à plein régime.

Bien sûr, cette explication est un peu simpliste, et je vais vous la résumer, façon techno-maniac pour être sûr que tout le monde comprend bien : le Minitel n'est autre qu'un terminal asynchrone interconnectant de manière complète un écran 40 * 25 8 niveaux de gris, un clavier AZERTY étendu, un modem V23 et un codec TTL. C'est clair ? Bon, alors continuons...

AFFICHE !

La légende veut que les sysops de serveurs RTC, et à fortiori les auteurs de logiciels serveurs comme vous et moi, soient assoiffés de pouvoir. Ce pouvoir, ils, enfin nous l'avons tout d'abord exercé sur notre chien, maintenant sur notre Minitel et le mois prochain, nous tenterons de l'exercer sur nos connectés. Ensuite nous serons probablement maîtres du monde. Mais d'ici là, nous avons du boulot ! Je ne vais pas ici vous expliquer comment faire asseoir ou coucher votre Minitel, néanmoins, je vais tenter de vous montrer comment le faire afficher... Faciiiiile.

Première solution : vous allumez votre Minitel et vous écrivez en langage humain sur le clavier. Le Minitel va afficher en langage humain sur l'écran. C'est simple, rapide et efficace, sauf que vous allez vite en avoir marre de taper au clavier et de recommencer pour chaque nouveau connecté.

Deuxième solution : vous appelez le 11 et là-bas un gentil ordinateur se charge de parler dans l'oreille téléphonique de votre Minitel pour le faire afficher. L'inconvénient c'est qu'il n'affiche pas vraiment ce que vous voulez !

Troisième solution : vous lui parlez dans son oreille-prise-DIN, mais cette oreille ne comprend que le "digital". Le grand bonheur, c'est que vous avez dans les parages un ordinateur de type ATARI ST (Avouez, nous savons tout !) parfaitement à même de parler le'digital'avec votre Minitel. Un câble entre la prise DIN et la prise série de votre ATARI et ils sont prêts à se parler. Votre ordinateur dispose également de la capacité fort intéressante de pouvoir être programmé. Vous pouvez donc lui faire mémoriser une série d'actions qu'il refera autant de fois que vous le désirez. Dans le cas qui nous intéresse, nous voulons qu'il mémorise des 'phrases' et qu'il les répète dans l'oreille du Minitel lorsque bon nous semble.

En GfA Basic, il y a plusieurs manières de parler au Minitel en utilisant la prise série. La première s'applique très rapidement comme ceci :

```
OUT 1,65,66,67
```

Cette instruction affiche ABC sur l'écran de votre Minitel. Le 1 correspond au port série. Si vous avez plusieurs ports série, le 1 correspond au port série par défaut réglé dans le panneau de contrôle. Nous n'avons pas à chercher plus loin ici, puisque STUT ONE 2 ne gère qu'un seul port série. Les nombres 65, 66 et 67 quant à eux correspondent aux codes ASCII des lettres A, B et C.

La deuxième méthode est un peu plus civilisée :

```
OPEN "", #99,"AUX :"
PRINT #99,"ABC";
CLOSE #99
```

Il faut ici commencer par ouvrir un canal vers le port série (AUX :). Ici nous attribuons arbitrairement le n° 99 à ce canal. Ensuite nous pouvons faire des prints vers le port série, et c'est, ma foi, bien agréable. A la fin du programme, nous n'oublions pas de refermer la porte derrière nous...

La deuxième méthode, plus civilisée, semble avoir tous les avantages. Eh oui, on pourrait par exemple stocker une grande chaîne de caractères dans la variable page $ et l'afficher en un tournemain avec :

```
PRINT #99; page $;
```

Malheureusement ce n'est pas si simple, en effet, le Minitel se laisse piloter par un certain nombre de codes de contrôles assez barbares. Dans ce cas, on aura par exemple le choix entre :

```
OUT 1,27,66
```

et

```
PRINT #99; chr $ (27); chr $ (66);
```

pour passer en encre verte.

Déjà, la première solution semble plus courte. Autre exemple :

```
PRINT #99;"ça c'est génial";
```

produira quelque chose de bizarre. En effet, le Minitel et l'ATARI ne sont pas d'accord sur la représentation des caractères accentués. Pour afficher une telle phrase, il faut donc l'analyser caractère par caractère et envoyer des codes spéciaux à chaque fois que l'on rencontre un caractère accentué. C'est ce que fait la procédure affiche_msg () par exemple. La conversion d'un caractère accentué en une chaîne de caractères équivalente pour le Minitel se fait en appelant la procédure code_accent ().

STUT ONE mélange donc allègrement la méthode OUT1, x et la méthode PRINT #99; x $; pour afficher sur le minitel, selon ce qui est le plus pratique à un instant donné.

VITESSE, PARITE ET LES AUTRES...

Envoyer des caractères vers le port série, d'une manière ou d'une autre, est une bonne chose. Mais en pratique cela pose quelques petits problèmes de compréhension entre la machine qui émet et celle qui est censée recevoir. Nous évoquions plus haut que le port série de l'ordinateur et la prise DIN 5 broches parlaient la même langue : le "digital". Soit, mais cette langue se décompose en plusieurs "dialectes" ! Il y a des paramètres tels que le débit, le nombre de bits par caractère, la parité et le contrôle de flux sur lesquels ils doivent se mettre d'accord. Le Minitel impose des échanges à 7 bits par caractère et une parité paire. Quant à la vitesse (le débit), il y a plusieurs possibilités. D'un côté, sur la prise téléphonique, le Minitel (hormis les modèles les plus récents que seuls les employés de France Télécom peuvent s'offrir) ne peut communiquer qu'à 1200 bps. Que signifie bps ? Cela signifie'bits par secondes'. Dans ce cas précis on peut aussi parler de 1200 bauds, mais évitez, ça vous évitera de dire des âneries par la suite.

Concrètement, à quoi correspond cette vitesse ? Nous avons vu que le Minitel utilisait 7 bits par caractère. Il y a également un bit de parité (paire). S'ajoute à cela, un bit de début de caractère et un bit de fin de caractère. Sans eux, deux Minitels (ou modems) communiquant entre eux ne sauraient pas où commencent les caractères. Ca nous fait donc 10 bits par caractère. Si on divise alors 1200 par 10 on se rend compte que le Minitel transmet (ou reçoit, selon les cas) 120 caractères par seconde. Sachant que son écran de 40 colonnes et 25 lignes fait 1000 caractères, un écran complet peut donc théoriquement s'afficher en 8,3 secondes, ce qui est déjà assez long...

Mais ce chiffre correspond à une suite de caractères blancs sur fond noir, sans jamais changer de couleur, sans clignotement, sans soulignement, sans animations, sans caractères semi-graphiques, etc. En effet à chaque fois que l'on veut introduire l'un des effets ci-dessus, il faut introduire dans le flux de caractères affichables, des caractères de contrôle permettant de changer de couleur, de passer en inverse vidéo, etc. Ces caractères de contrôles viennent rarement seuls, c'est souvent une séquence de 2, 3 ou 4 caractères d'un coup. Pour distinguer ces séquences de caractères du texte, elles commencent généralement par le caractère "escape" de code ASCII 27 ($1B en hexadécimal). Vous le retrouverez dans l'exemple plus haut permettant de passer en entre verte.

C'est ainsi que le Minitel est devenu célèbre pour sa légendaire vitesse de transmis-

sion. La seule solution pour que ça aille un tout petit peu plus vite est d'afficher des pages un peu plus dépouillées...

Imaginez maintenant que vous êtes en train de créer une page Vidéotex (un écran Minitel). Si a chaque modification, vous devez attendre 10 secondes pour voir le résultat, vous allez vite devenir fou. C'est pour cela que sur la prise DIN (qui s'appelle en fait prise péri-informatique), le Minitel 1B peut communiquer jusqu'à 4 800 bps et le Minitel 2, jusqu'à 9 600 bps. Et celui qui me parle de bauds sur la prise péri-informatique sera banni à jamais !

Au début, on se dit donc la chose suivante : on va communiquer à 9 600 bps entre l'ordinateur et le Minitel, et puis derrière, sur la ligne téléphonique, ma foi, on ne communiquera qu'à 1 200 bps, puisqu'on ne peut pas aller plus vite. Oui, c'est très intéressant ça ! Comme ça, quand on fait des tests en local, ça va vite, et puis quand un type est connecté sur notre serveur, eh bien ça va aussi vite que ça peut !

Mais ce n'est pas si simple. Dans le cas précis où un type est connecté à 1 200 bps et que l'ordinateur envoie une page vers le Minitel à 9 600 bps, le Minitel reçoit, en une seconde, 8 fois plus d'informations qu'il ne peut en transmettre dans le même intervalle de temps. Ces données doivent êtres mises en mémoire par le Minitel, pour les envoyer un peu plus tard. Mais l'ordinateur continue d'envoyer, et le Minitel doit mettre de plus en plus de données en Mémoire. Cette mémoire, qu'on appelle une mémoire tampon (buffer en anglais) est limité. Dans le cas du Minitel, elle fait 256 octets, c'est-à-dire que c'est comme s'il n'y en avait pas. En envoyant à 9 600 bps, vous la remplissez en un peu plus d'un quart de seconde ! Et en moins d'une demi-seconde, vous aurez envoyé plus de données que le Minitel n'a pu en stocker ou envoyer. Ces données en trop disparaîtront littéralement dans le néant (il y a un trou noir dans tous les Minitel, si, si, croyez moi !).

La seule solution, pour éviter ces fâcheux problèmes, est de repasser la liaison ordinateur– Minitel à 1 200 bps lorsqu'on travaille en mode connecté. Si vous arrivez à comprendre ça, vous êtes sur la bonne voie. Les éminents programmeurs d'une non moins éminente société d'éditions du nom de Log Access ne l'ont jamais saisi... d'ailleurs on en entend plus parler...

CHANGER DE VITESSE

Bon, accrochez-vous, on va faire une comparaison vraiment tirée par les cheveux ! Quand vous conduisez une voiture, si vous voulez changer de vitesse, vous devez d'abord débrayer et ensuite vous pouvez manipuler le levier de vitesse. Si vous ne débrayez pas avant de changer de vitesse, vous n'arriverez pas au résultat escompté. Vous aurez même des effets secondaires indésirables...

Eh bien pour changer la vitesse de la liaison ordinateur– Minitel, c'est pareil. L'ATARI dispose d'un appel système : XBIOS (15) pour changer la vitesse du port série. La procédure init_rs_520_1040 utilise cet appel système. Mais cet appel système, c'est comme le levier de vitesse : il faut "débrayer" avant de l'utiliser !

En effet, imaginez que l'ordinateur communique avec le Minitel à 1 200 bps et que tout à coup vous changez la vitesse de l'ordinateur à 9 600 bps. La vitesse du Minitel, elle, reste à 1 200 bps. Et les deux appareils ne peuvent plus communiquer jusqu'à ce que vous les mettiez à nouveau sur la même vitesse.

Pour changer la vitesse de la prise péri-informatique du Minitel, on peut utiliser la combinaison de touches Fnct + P puis 9 sur le clavier du Minitel (9 comme 9 600, 4 comme 4 800, 1 comme 1 200 ou 3 comme 300 bps). Néanmoins ce sera vite lassant si vous devez répéter cette gymnastique avec vos doigts à chaque fois. Les ingénieurs de France Télécom y ont pensé et ont prévu une séquence de codes (vous savez celles qui commencent par Escape) que l'on peut envoyer par la prise péri-info, ce qui changera sa vitesse. Seulement voilà, si vous avez changé la vitesse de l'ordinateur, tout ce qu'il pourra bien envoyer à la prise péri-info sera incompris. Il faut donc demander au Minitel de changer de vitesse AVANT de changer la vitesse de l'ordinateur ! Vu ?

De plus, il ne faut pas changer la vitesse de l'ordinateur avant d'être sûr que les codes de changement de vitesse soient bien arrivés au Minitel. Il faut donc marquer une petite pose. Mais, bien sûr, entre le moment où le Minitel a changé de vitesse et celui ou l'ordinateur l'a fait aussi, il y a un laps de temps pendant lequel toute communication est impossible. Si le Minitel avait quelque chose d'important à dire à ce moment-là, par exemple "j'ai détecté un appel entrant", l'ordinateur ne l'entendra pas. Et comme le Minitel ne le répétera pas... on distingue dores et déjà un deuxième trou noir ! Les aléas de la technique... mmmh...

Permettez-moi de faire une parenthèse et de vous dire comment les américains ont traité le problème. Vous savez déjà que chez eux, les voitures sont automatiques et qu'on n'y débraye pas avant de changer de vitesse. Eh bien, quand ils ont inventé le modem à plusieurs vitesses, ils ont continué dans cette voie. Prenez un modem compatible Hayes, branchez-le, réglez la vitesse de l'ordinateur à n'importe quelle vitesse, envoyez une commande AT quelconque, et hop, le modem a adopté la vitesse. Changez la vitesse de l'ordinateur, renvoyez une commande Hayes, hop le modem s'est adapté... "Trop puissant le protocole Hayes !" serait-on tenté de dire. M'enfin, revenons en au Minitel...

Le corollaire du problème, c'est que quand STUT ONE démarre, il n'a aucune idée de la vitesse actuelle du Minitel, et pourtant il doit s'aligner sur cette vitesse pour commencer à communiquer avec lui ! Il a trois chances sur quatre de se planter. Voici donc la méthode utilisée pour obtenir un taux de réussite de 100 %. STUT ONE passe la prise série de l'ATARI successivement aux vitesses de 9 600 bps, 1 200 bps et 300 bps. A chaque fois, on demande au Minitel de passer à 4 800 bps. Soit le Minitel reconnait la requête lors d'un des trois essais, soit il était déjà à 4 800 bps. Ensuite on passe l'ordinateur à 4 800 bps et là on est sûr d'être à la même vitesse que le Minitel. On peut maintenant continuer sur de bonnes bases.

LES BASES, PARLONS-EN DES BASES !

Maintenant que vous savez à peu près tout ce qui est nécessaire pour envoyer des caractères, commandes et autres séquences de codes au Minitel, il ne vous reste plus qu'à connaître la syntaxe desdites commandes.

Je vous ai dévoilé au début, comment passer en encre verte. Je suis conscient que ce n'est pas très palpitant, mais vous pourrez trouver pratiquement toutes les séquences de commande du Minitel rien qu'en fouinant dans le code source de STUT ONE. La procédure code_vdt () est particulièrement adaptée pour commencer vos recherches. En effet, c'est elle qui s'occupe de traduire les pages Vidéotex composées en langage SOVI.

Maintenant, si vous voulez de la documentation officielle, sachez qu'elle existe. Ca s'appelle "Spécifications Techniques d'Utilisation du Minitel 1B" (STUM1B pour les intimes) et ça se commande au CNET (renseignements dans les agences France Télécom). Existe aussi en version STUM2, additif au STUM1B et décrivant les nouvelles fonctions du Minitel 2. On espère le STUM4 pour bientôt... Remarquez, on est pas encore sûr du nom, ce sera peut-être aussi STUM-TVR (Télétel Vitesse Rapide) STUM-PHOTO ou même STUM'95 (S'ils s'inspirent de Microsoft...) Bon allez, je vous laisse tenter de dompter votre Minitel. Bon courage !

ST MAGAZINE : le sondage !

Voilà, on se décide enfin à faire un sondage auprès de vous, lecteurs, pour savoir ce que vous aimez ou n'amez pas dans ST MAGAZINE, ce que vous aimeriez y voir et surtout vous connaître un peu plus que lors des salons où nous ne pouvons nous entretenir qu'avec peu de personnes.

Dans ce sondage, vous trouverez également des questions conçernant certains projets auxquels nous pensons bien fort comme le fameux CD ROM ST MAG.

Entourez les mentions choisies et pensez bien à repondre en a) (utilitité) et en b) (qualité de réalisation) lors des premières séries de questions.

Dans la hate de vous lire,

Godefroy de MAUPEOU

considérez vous ces cahiers comme :

BUREAUTIQUE
a) indispensable utile inutile
b) bien correct décevant (pourquoi)

PAO
a) indispensable utile inutile
b) bien correct décevant (pourquoi)

COMMUNICATION
a) indispensable utile inutile
b) bien correct décevant (pourquoi)

DEMOS
a) indispensable utile inutile
b) bien correct décevant (pourquoi)

GRAPHISME
a) indispensable utile inutile
b) bien correct décevant (pourquoi)

UTILITAIRES
a) indispensable utile inutile
b) bien correct décevant (pourquoi)

PROGRAMMATION
a) indispensable utile inutile
b) bien correct décevant (pourquoi)

DOMAINE PUBLIC
a) indispensable utile inutile
b) bien correct décevant (pourquoi)

LOISIRS
a) indispensable utile inutile
b) bien correct décevant (pourquoi)

MULTIMEDIA
a) indispensable utile inutile
b) bien correct décevant (pourquoi)

PERIPHERIQUES
a) indispensable utile inutile
b) bien correct décevant (pourquoi)

MUSIQUE
a) indispensable utile inutile
b) bien correct décevant (pourquoi)

PRATIQUE
a) indispensable utile inutile
b) bien correct décevant (pourquoi)

considérez vous ces séries régulières comme:

POV
a) indispensable utile inutile
b) bien correcte décevante (pourquoi)

JAGUAR
a) indispensable utile inutile
b) bien correcte décevante (pourquoi)

DEVELOPPER SOUS TOS
a) indispensable utile inutile
b) bien correcte décevante (pourquoi)

LE C PROPRE
a) indispensable utile inutile
b) bien correcte décevante (pourquoi)

DU GFA AU C
a) indispensable utile inutile
b) bien correcte décevante (pourquoi)

LE DSP 56001
a) indispensable utile inutile
b) bien correcte décevante (pourquoi)

INFOGRAPHIE (cahier programation)
a) indispensable utile inutile
b) bien correcte décevante (pourquoi)

REALISEZ VOTRE DIGITALISEUR VIDEO
a) indispensable utile inutile
b) bien correcte décevante (pourquoi)

PAGE KEYBOARDS
a) indispensable utile inutile
b) bien correcte décevante (pourquoi)

parmi ces rubriques comme :

LE TOUR DU MONDE INFORMATIQUE EN 31 JOURS (NEWS)
a) indispensable utile inutile
b) bien correcte décevante (pourquoi)

PAGE DISQUETTES
a) indispensable utile inutile
b) bien correcte décevante (pourquoi)

LES DOSSIERS
a) indispensable utile inutile
b) bien correcte décevante (pourquoi)

LITTERATURE
a) indispensable utile inutile
b) bien correcte décevante (pourquoi)

souhaiteriez vous :

PLUS DE PAGES JAGUAR
non
oui mais si cela ne prend pas de place sur le reste
oui même si cela laisse moins de place pour le reste
je préférerais cela sous forme de magazine séparé

UN CD ROM ST MAG
non
oui, à la place de la disquette
oui, mais en sus de la disquette avec supplément de prix (env.3 F de plus)
oui, mais à commander à part

SUR CE CD ROM, VOUS VOUDRIEZ
des domaines publics
des démos de logiciels
des démos
un magazine

DANS LE CAS OU CE CD ROM VERRAIT LE JOUR
Cela vous inciterait il à acquérir un lecteur ?
seriez vous intéressé par une offre groupée abonnement magazine + lecteur ?"

DEPUIS QUAND LISEZ VOUS ST MAGAZINE

Depuis :
PARMI TOUTES LES COUVERTURES DE VOS ST MAGAZINE, CITEZ CELLE QUE VOUS PREFEREZ
ST MAGAZINE N°

DEPUIS QUAND AVEZ VOUS UN ATARI ?

Depuis :
QUEL ATARI POSSEDEZ VOUS
FALCON 4 MEGA
FALCON 14 MEGA
TT 2 MEGA ST RAM
TT 2 MEGA ST RAM / 4 TT RAM
TT 4 MEGA ST RAM / 4 TT RAM
TT configuration plus musclée
MEGA STE 1 MEGA
MEGA STE 2 MEGA
MEGA STE 4 MEGA
MEGA ST 1 MEGA
MEGA ST 2 MEGA
MEGA ST 4 MEGA
STE 520 Ko
STE 1 MEGA
STE 2 MEGA
STE 4 MEGA
STF 520 Ko
STF 1 MEGA
STF 2 MEGA
STF 4 MEGA
EAGLE
MEDUSA
autres

POSSEDEZ VOUS UN AUTRE ORDINATEUR
PC
MAC
ACCORN
NEXT
AMIGA
autre lequel

QUE POSSEDEZ VOUS COMME PERIPHERIQUE
disque dur quelle capacité
lecteur cartouche amovible
DAT
streamer cassette
lecteur CD ROM quelle vitesse
imprimante matricielle quelle marque
imprimante jet d'encre n&b quelle marque
imprimante jet d'encre couleur quelle marque
imprimante laser quelle marque
écran RVB
écran monochrome
écran VGA
modem quelle vitesse
minitel
scanner à main
scanner à plat
autre lequel

POSSEDEZ VOUS UNE CONSOLE ATARI
2600
7800
LYNX
JAGUAR
non ATARI laquelle

AVEZ VOUS DEJA ACHETE DES LOGICIELS A L'ETRANGER
ALLEMAGNE
ANGLETERRE
USA
autres

VOUS ETES
homme femme
age :
adresse (facultatif) :

QUE FAITES VOUS AVEC VOTRE ATARI
activité professionnelle

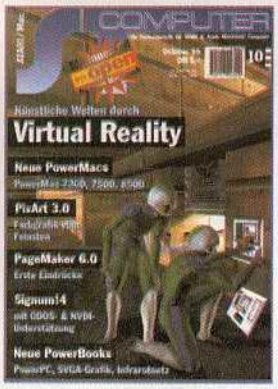
activité personnelles

Bon à renvoyer à LA TERRE DU MILIEU
101, rue de l'Eglise, Les Marmottières 74310 LES HOUCHES

revue de presse

Cela fait un petit moment que nous ne recevions plus certains magazines comme ST COMPUTER, ATARI NIEWS ou ATARI WORLD. Les démarches sont faites pour que nous puissions à nouveau vous entretenir de ces parutions. Nous venons d'ailleurs de recevoir ST COMPUTER, absent de notre boite aux lettres depuis au moins six mois. Je commencerai donc par celui-ci, honneur aux grands absents oblige.

ST COMPUTER



Pour démentir la rumeur, ST COMPUTER n'a visiblement pas changé d'éditeur depuis le dernier numéro chroniqué.

Harald EGEL en est toujours le rédacteur en chef et la politique éditoriale lancée en Janvier dernier qui n'avait pas changé d'un iota bouge enfin. Sous le titre LA VOIX DU PEUPLE, Harald EGEL annonce le scindage d'ST COMPUTER et du cahier MAC OPEN. Il faut dire que l'arrivée de ce dernier début 95 a dérouté beaucoup d'utilisateurs qui se sont tournés vers ATARI INSIDE ou ST FORMAT (oui, vous avez bien lu. Il s'agit bien du magazine anglais distribué en Allemagne). A la sortie de MAGIC MAC, beaucoup de gens étaient persuadés que les ataristes allaient passer en masse sur APPLE grâce à l'émulateur d'APPLICATION SYSTEM. Aujourd'hui la preuve est faite que non seulement MAGIC MAC n'a pas fait vendre de logiciel ATARI, mais qu'en plus les ataristes dans leur grande majorité ne désirent pas quitter une machine qu'ils affectionnent pour une autre munie d'un émulateur, si réussi celui-ci soit il.

Cela rappelle le fameux numéro 52 d'ST MAGAZINE multimachines qui a valu une telle réprobation du public, que le suivant est devenu 100 % ST en excluant l'AMIGA et les nouvelles technologies pourtant présents dans les précédents numéros.

Mais revenons au contenu d'ST COMPUTER.

On y trouve le test de PIXART 3 qui semble très prometteur puisqu'il offre enfin des outils TRUE COLOR, des dégradés, le pilotage du scanner MUSTEK et un nouveau module dont je ne connais pas la fonction. PIXART 3.O est noté avec 4 Souris.

Autres tests, celui de l'aixTT, de SIGNUM 4, TARKUS, ARKUS, HEARMASTER, GRAVION, PLATONIX et LINUX.

Je ne vais pas tout vous détailler faute de place. Je prendrais juste les inconnus au bataillon.

HEARMASTER 2.O est un logiciel d'EMAGIC dédié à l'apprentissage de la musique. Il gagne 5 souris (le maximum) au hit parade d'ST COMPUTER et ne possède aucun point négatif.

Tout le monde connaît SIGNUM 2. On a bien entendu parler de la version 3 sans pour autant la voir débarquer en France. Voici la 4 acceptant les fontes vectorielles et les TRUE TYPE. La force de SIGNUM c'est son traitement des formules mathématiques et penser que pour une fois on a un éditeur de ce type en vectoriel est particulièrement réjouissant. Il gagne 4 souris.

Pour finir avec ST COMPUTER, en le parcourant on s'aperçoit qu'il y a un PHOENIX 4, un PAPILLON 2.2, un TEXEL (tableur de type EXCEL), un DA'S VEKTOR PRO et un DA'S LAYOUT nouveau et que tout cela n'est toujours pas chez nous. ARGH !!!

VOICI DI CORRIDOIO

C'est toujours avec plaisir que j'ouvre le journal de Marco GREPPI et y découvre à chaque éditorial la couverture de notre ST.MAG national, ainsi qu'une mini revue de presse sur son contenu.

Pour celui de VOICI, on y trouve chaque mois un ROAD TEST. Dans ce numéro, le sujet est PROGRAMMES DU DOMAINE PUBLIC CONTRE LOGICIEL COMMERCIAL. Y sont mis face à face FIRST WORD PLUS contre MARCEL, SUPERBOOT contre XBOOT, GEMINI contre NEODESK, OOPUS contre K-SPREAD 4 et enfin GNU CHESS contre CHESS MASTER.

Pour les éditeurs de texte, FIRST WORD PLUS est qualifié de FIAT 6OO de l'informatique à l'intention des nostalgiques du GEM de 1989.

Pour les configurateur de BOOT, c'est XBOOT qui gagne pour sa simplicité d'emploi.

Les bureaux alternatifs restent ex-aequos. Pour les tableurs c'est K-SPREAD qui l'emporte haut la main et côté jeu d'échec, c'est le DP qui gagne en force.

Le choix des programmes peut étonner, mais il ne faut pas perdre de vue que les programmes distribués dans la "botte méditerranéenne" ne sont pas légion.

On trouvera également un test d'AUDIO SPEKTOR, NVDI 3, VIDEO MASTER et une interview d'UWE SEIMET programmeur d'HD DRIVER, OUTSIDE et DISKUS. Lors de la fatidique question "que pensez-vous de l'avenir de l'ATARI ?" Uwe répond qu'il ne possède que de l'ATARI et que, même s'il ne sortait rien de nouveau, il ne changerait pas de standard avant des années vu la qualité de ces machines. Son outil de prédilection est le TT.

Vu mes faibles connaissances en italien, j'espère ne pas avoir fait d'erreur dans le road test (l'interview était "doublée" en anglais).

ST FORMAT

Le dernier numéro entre mes mains date de Septembre. Il faut dire que FUTURE PUBLISHING envoie toujours leur journal chez PRESSIMAGE à mon intention. Du coup je le récupère un mois plus tard. Cela ne m'empêchera pas de le chroniquer pour autant.

Le gros sujet du mois, c'est le dossier sur le

multimédia sur ATARI. On y passe tout en revue, de la séquence animée à la lettre interactive en passant par la base de donnée. C'est très bien fait et de nombreux exemples montrent comment procéder pour réaliser ses oeuvres multimédia de A à Z. Les logiciels de prédilection sont APEX MEDIA, HYPERGEM, STguide, HypeBase, VIDI ST12, POSITIVE IMAGE, PABLO PAINT (qui cartonne là bas, depuis qu'il a été livré sur la disquette du magazine), MASTER SOUND, CONNECTIONS, VIDEO MASTER, HYPERMEDIA et surtout le fabuleux RAINBOW II MULTIMEDIA qui se voit attribuer deux pages de prise en main; une idée à reprendre dans ST MAGAZINE. On y annonce aussi la sortie prochaine de TONY GREENWOODS MULTIMEDIA, logiciel dédié à ce type d'application.

En dehors de cela, on y trouve les avant premières de TWIST III et ARABESQUE 2 ainsi que les tests d'AUDIOTRACKER, DIAMOND EDGE 2, DIGITAL TRACKER et SWEET SIXTEEN entre autres.

Cocorico, DIGITAL TRACKER remporte un 90 % haut la main et un "STFORMAT GOLD SEAL OF APPROVAL". En fait, on ne lui reproche que de ne pas savoir sauver les fichiers. MOD, ce qui est bien peu, vous l'avouerez. DIAMOND EDGE lui gagne la même distinction mais avec un 94 % cette fois.

Quant à AUDIO TRACKER, il est également très apprécié, mais n'obtient qu'un 82 % et pas de médaille. Si l'ombre de CUBASE AUDIO 16 plane tout au long de l'article, Franck CHARLTON lui reconnaît que pour ce prix, c'est nettement meilleur qu'un PORTASTUDIO (4 pistes à cassettes), et qu'il permet de rentrer dans le monde du multipistes numérique sans pour autant investir dans les 7000,00 F de CUBASE AUDIO 16.

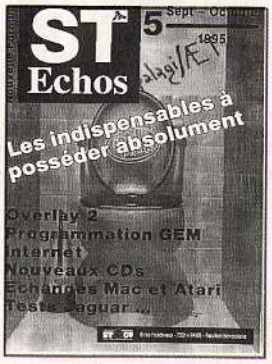
SWEET SIXTEEN est lui un 16 pistes MIDI qui ne semble pas faire sauter au plafond Andy CURTIS, mais à 59,95 £ on lui attribue tout de même 79 %.

Côté jeu, STarioland récolte un 85 % !!! Dave BARRIGTON ne s'arrête visiblement pas à la faiblesse graphique du jeu, mais est complètement emballé par sa jouabilité. Son verdict "GOOD, SOLID, FUN GAME..." résume très bien les deux pages de l'article.

Je finirai avec ULTIMATE ARENA qui remporte aussi un vif succès, pensez donc 86 %. Outre la qualité des graphiques, la réussite du jeu, on apprécie le tarif de 15 £, malgré le fait qu'il faille le commander en France chez son auteur BUZ.

J'attaque maintenant avec les fanzines qui sont de plus en plus légion dans l'hexagone.

ST ECHOS



Le gros titre d'ST ECHOS s'intitule "LES INDISPENSABLES A POSSEDER ABSOLUMENT". Le tout sur une belle image 3D de WC dont le couvercle est gravé avec le logo "INTEL INSIDE". On ouvre le numéro 5 pour tomber sur la couverture du n°4. En effet, nous avons droit à un numéro double qui fait 50 pages pour cause de ???, je n'en sais rien en fait.

Les "indispensables" selon ST ECHOS sont les suivants : CALAMUS 1.99 et SL, XBOOT 3.x, CUBASE 3 et AUDIO, PAPYRUS GOLD, les REDACTEUR 3 et 4 sans oublier les +, GEMVIEW, FREEDOM, KOBOLD, SEMPRINI, ZZCom Pro, et NVDI 3.02. Le choix paraît assez étonnant, on ne trouve pas de monstre comme DA'S VEKTOR, DA'S PICTURE, STUDIO PHOTO PRO, RAINBOW, APEXMEDIA, CLOE, NEON, INSHAPE, PHASE IV... Mais après tout l'intérêt d'un fanzine, c'est bien d'avoir son opinion propre non ?

Pour les tests, on trouve KILLING IMPACT qualifié de SUBLISSIMEMENT GENIAL, ce qui est tout à fait mon avis, NEON, OVERLAY 2 et MAGIC MAC. Faut-il acheter MAGIC MAC ? Pour Arno (l'auteur de l'article) c'est oui, du moins pour la PAO et le graphisme. La conclusion est plutôt étonnante puisque les programmes graphiques actuellement intéressants sur ATARI utilisent le DSP ou sont conçus spécifiquement pour le FALCON (RAINBOW, NEON, INSHAPE II, APEX MEDIA...) et que pour imprimer c'est aussi pas mal la galère, d'où pb pour la PAO. Quant au reste (bureautique, gestion...), je vois difficilement l'intérêt d'acquérir un 040 et de "Sem..." avec un émulateur et je ne parle même pas de la musique infiniment plus intéressante sur le plan rapport qualité-prix avec un ATARI qu'un MAC. Mais il est vrai que CALAMUS SL est insupportable de lenteur sur FALCON et que si on ne l'a jamais vu tourner sur TT avec carte graphique (je ne parle même pas du MEDUSA), on peut être halluciné par sa vitesse d'exécution sur MAC.

Sinon on trouve des choses très intéressantes comme la liste des jeux LYNX avec 27 titres pour 1995. On aimerait en savoir plus et notamment s'il s'agit d'une liste renouvelée ou datant d'il y a quelques temps, auquel cas, une partie de ces jeux risque de rester dans le domaine mythique. On trouve également toute une série d'article sur la communication (INTERNET, les MODEM, les BBS et RTC), un comparatif sur les driver de CD ROM qui voit METADOS foncer vers la poubelle au profis d'EXTENDOS et CD TOOLS, de la programmation de la pratique, tout ce qu'il faut pour faire un bon numéro quoi et si je n'ai pas toujours le même avis, il faut bien, reconnaître qu'ST ECHOS est le plus virulent de nos fanzines (même s'ils se "gausse" de la TERRE DU MILIEU).

Un point noir tout de même, quand ST ECHOS joue à Pierre BELLEMARE en publiant et répondant à des lettres de clients mécontents de certains revendeurs sans avoir écouté préalablement la version dudit revendeur.

FALCONNEXION

C'est un nouveau fanzine qui possède une très jolie maquette et dont les news sont assez surprenantes. En fait elles sont du même type que celles d'ST MAG avant que nous les supprimions par manque de place au profit de news ATARI. Le contenu du fanzine est largement "pratique". On y trouve juste un test de SUBSTATION jugé "trop facile", au profit de "DES LASERS ET DES HOMMES".

La pratique est dispatchée entre la programmation (SI LE 030 M'ETAIT CONTE, UNE PARTIE DE BALL TRAP, GEMDOS), la communication (ZZCOMPRO), la PAO et le graphisme avec une très bonne initiative, puisqu'elle concerne l'enseignement de la perspective, technique manquant à beaucoup de graphistes et infographistes. Le magazine fait 30 pages et devrait s'imposer petit à petit grâce à la qualité de sa réalisation.

PFM

Voici le numéro 5 de ce fanzine qui change de maquette à chaque numéro. Celle-ci est parfois un peu fouillie, mais reste très intéressante comme les foliotages de pages. Ca commence avec les classiques NEWS et ça continue avec le concept M&E de PARX. Saluons cette initiative autours d'un

concept qui prend de plus en plus d'ampleur dans notre univers favori.

On appréciera les CD NEWS qui vous proposent une sélection de 23 CD ROMS lisibles ou pour ATARI. On sera par contre surpris de n'y trouver que des animations, images, fontes et X.

Classiquement, on trouve de la programmation, de la formation sur CALAMUS SL, et des tests comme ULTIMATE VIRUS KILLER, GRAOUMF TRACKER, E.D.C. et CLOE V.1.3.

CONTACT'ST

Il s'agit du numéro de Juillet, mais on ne peut passer sous silence le plus vieux, que dis-je, l'institution des fanzines ATARI. J'apprends dans l'édito que j'étais sur la liste de soutien à MINGO pour les présidentielles aux cotés de Loïc DUVAL, Jean Marie COCHETEAU, Jean Jacques ARDOINO... mais que WINDAUBE et MICROCHAUVE lui ont empêché d'obtenir ses 500 signatures. Tant pis, je me consolerai en lisant ses articles comme... comme ? comme juste un petit billet cette fois-ci. Heureusement les autres sont toujours là comme Nicolas LEGER (VISION DOCK, CD JAGUAR), Isidro AGUILAR (PORTFOLIO, EDUMEDIA), Jerôme STEINER (GFA BASIC), Pascal ROUSSEL (ART FOR KID'S), Romain BIGEARD (MUSIQUE ET INFO) ; Bertrand NOVI (BIDOUILLE), PALAXA (Infos JAGUAR) et bien sûr le redac'chef Alain FUSIS (SHEER AGONY).

Pour les dix ans du ST, on a droit à une photo du premier ST : le 260 ST avec son lecteur de disquette séparé. C'est rare et si vous n'en avez jamais vu, c'est l'occasion.

Retour d'ATARI SHOW II oblige, il y a un grand compte rendu sur ce salon, mais ce qu'on remarquera le plus, c'est l'article sur EDUMEDIA, vu que ce logiciel suisse est totalement inconnu de par chez nous.

Que fait-il ? Et bien il permet de créer ses propres exercices éducatifs. Ce programme est destiné aux enseignants et son prix est en conséquence (1200,00 F selon le change d'aujourd'hui). On espère l'obtenir rapidement pour en faire un test dans ST MAGAZINE.

En tout cas, si la maquette de CONTACT'ST n'est pas des plus géniales, ils ont le mérite de trouver des logiciels dont nous ignorions l'existence.

NONAME FANZINE

C'est tout nouveau, il coûte 10,00 F ou un string de femme, mais vu que je l'ai envoyé à Fabien LETORD qui s'occupait de cette rubrique précédemment, je ne l'ai plus en ma possession. Sachez tout de même qu'il est très court, ce qui est normal pour un premier numéro. On vous relatera le numéro deux lorsqu'il arrivera du coup.

Godefroy de MAUPEOU

ST COMPUTER
MAXON COMPUTER Postfach 59 69, D-65734 ESCHBORN ALLEMAGNE
abonnement : 130 DM (mensuel)

VOCI DI CORRIDOIO
EDIZIONI EMMESOFT Via San DOnato 49 10144 TORINO ITALIE
abonnement : 108.000 L (bimestriel)

ST FORMAT
FUTURE PUBLISHING Somerton, Sommerset TA11 6TB ROYAUME UNI
abonnement : 59.88 £ (mensuel)

ST ECHOS
St&Co 8, rue Froidevaux 75014 PARIS
abonnement : 120,00 F (bimestriel)

FALCONNEXION
Jérémy BRYANT 13, impasse du Servière 63000 CLERMOND FERRAND
abonnement : 90,00 F (bimestriel)

PFM
Jérémy PONS 12, les Hauts de Bois Grand 81990 PUYGOUZON
abonnement : 90,00 F (bimestriel)

CONTACT'ST
CONTAC'ST 7, rue Félix Gaffiot 25000 BESANCON
abonnement : 100,00 F (bimestriel ?)

NO NAME FANZINE
Klaus FRKA 203, rue Jean Jaurès 93000 BOBIGNY

DISQUES DURS SCSI 3.5"
Fujitsu 525 Mo interne.....1 298 F
Fujitsu 1 Giga interne.....1 998 F
Boitier externe..... 478 F
Cable SCSI1/SCSI2..... 198 F
Egalement disponible : 2 & 4 Gigas !!!
Les disques Fujitsu sont reconnus et préconisés pour ATARI et samplers.

MAGNETO-OPTIQUE 3.5"
Fujitsu 230 Mo externe.....3 698 F
Mécanique seule sans cartouche ni driver.

MEMOIRE SIMM 72 broches
Barrette 4 Mo, 70 ns..... 898 F
Barrette 16 Mo, 70 ns..... 3 098 F
Nous consulter : 1 & 4 Mo 30 broches
Mémoires testées et garanties.

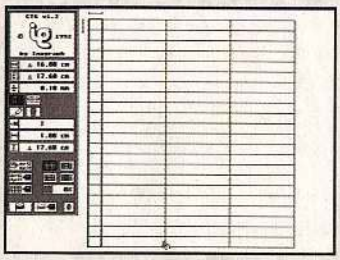
ACCESSOIRES / CABLES SCSI
Terminateur passif..... 98 F
Terminateur digital actif..... 348 F
Cable SCSI/SCSI 50/50..... 118 F
Cable SCSI 25/50..... 118 F
Egalement disponible les cables DIGIGOLD : blindage, self, contacts plaqués or et LED de visualisation.

Tous nos prix sont TTC.
Frais d'envoi forfaitaires pour les produits mentionnés sur cette annonce: 40 F ttc en recommandé colissimo.
Toutes les commandes doivent être accompagnées de leur règlement par chèque et adressées à :
MAC POWER
15 rue Gauthey, 75017 PARIS

MAC POWER
42.28.06.00

ATARI

Bureautique



✓ Calamus Table Generator 1.21

STF/STE/TT/Falcon/MM (>=640x400)

Calamus Table Generator vous permettra de réaliser des tableaux qui pourront ensuite être importés dans Calamus (au format CVG). Très simple à manipuler, même s'il est en polonais...

Shareware (prix non fixé...). Doc en anglais.

/BUREAU/PAO/CTG121.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Adresse 2.03A

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

Adresse est un calepin d'adresses avec une interface très bien conçue (et très esthétique). Les données sont assez complètes, ses fonctions de tri et de recherche sont confortables, mais c'est surtout avec l'import/export et l'édition de rapports qu'Adresse propose une méthode efficace tant pour l'impression que la communication avec des bases de données. Look couleur et 3D même en VGA 16. A découvrir absolument.

Shareware allemand.

/BUREAU/DIVERS/ADRE203A.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Gestion Familiale 2.18

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

Pour ceux qui veulent tenir leur comptes à jour sans se casser la tête (je pose mon neuf...), voici la nouvelle version d'un programme de gestion de compte bancaire assez complet, avec prise en compte de types et postes de paiement, d'échéances automatiques, de dépenses multipostes et de quelques statistiques. Aujourd'hui adapté pour écrans VGA et SVGA. C'est bien réalisé.

Programme et doc en français

/BUREAU/DIVERS/GESTF218.TOS

▼▼▼▼▼

✓ PrEd 2.01

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

PrEd est un éditeur de textes classique, mais qui semble plutôt orienté vers la programmation : séparateurs, conversion de caractères Unix, recherche-remplacement avec de nombreuses possibilités de jokers...

Programme et doc en allemand.

/BUREAU/TTEXTE/PRED201.TOS

Réf. : ST1559

✓ LIB RTF 2.04

STF/STE/TT/Falcon/MM

Voila un utilitaire qu'il est bien ! Il convertit les fichiers LIB des Rédacteurs 3 et 4 en textes au format RTF. Récupérés sous Word, le résultat est plus que correct. Les styles sont faux, mais ils sont repris et il suffit de les corriger. Certainement le meilleur outil de transfert du Rédacteur vers Word.

Programme et doc en français.

/BUREAU/TTEXTE/LIBRTF24.TOS

▼▼▼▼▼

✓ OCR 1.4b F

STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)

Voici la version 1.4B d'OCR, cet excellent logiciel de reconnaissance de caractères en freeware (!). Il sauve les polices, accepte l'entrée de caractères groupés lors de l'apprentissage, offre de multiples options et accepte même les textes légèrement inclinés. Cette dernière version apporte des outils de correction d'image (icônes) et l'édition directe du texte. Et tout est en fenêtre.

Logiciel traduit en français (doc et aide en ligne en anglais).

/BUREAU/TTEXTE/OCR14B_F.TOS

Réf. : ST1560

✓ Texel Démo 1.0

STF/STE/TT/Falcon/MM 2 Mo (>=640x4

Version de démonstration du nouveau produit d'Application Systems Heidelberg, compatible toutes machines, MagiC et MagiCMac comme tous les produits Application Systems. Il s'agit d'un tableur de très belle présentation, avec des barres d'outils rappelant celles des produits Microsoft (pas Windaube, Excel plutôt). Rassemble des fonctions de calculs simple et efficaces.

Programme et doc en allemand.

/BUREAU/TABLEURS/TEXLDEMO.TOS

Réf. : ST1561

Communication

✓ Oasis 1.35

STF/STE/TT/Falcon

Oasis est un kit de remplacement au kit NOS de Demon Internet permettant de se connecter sur le net. Voici sa version 1.35. Il peut être installé sans modifier l'ancienne installation. Celle-ci pourra être effacée plus tard, après vérification du bon fonctionnement de la nouvelle. Ce n'est pas un produit grand public !

Programme et doc en anglais.

/COMMS/OASIS135.TOS

▼▼▼▼▼

✓ WWW 1.06

STF/STE/TT/Falcon

On parle beaucoup de WWW aujourd'hui : c'est la première fois qu'apparaît un moyen de connexion Internet sur Atari sans passer par Linux ou MintNet. WWW rassemble trois parties : le HTML-browser d'Alexander Clauss, STIK (connexion SLIP) et HTML.OVL qui assure le lien entre les deux précédents.

Il marche moyennement, mais il avance, est régulièrement débuggé et suscite un grand intérêt dans le newsgroup comp.sys.atari.st. Vivement une connexion PPP, que je puisse le tester !

/COMMS/WWW106.TOS

Réf. : ST1562

✓ FileBBS Manager 0.77

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

FileBBS Manager est un shareware qui permet de créer et gérer les zones de classement (areas) des fichiers en téléchargement sur votre serveur BBS. Compatible QuickBBS et Octopus.

Programme et doc en anglais.

/COMMS/BBS/FBM_V77.TOS

▼▼▼▼▼

✓ FLOH 1.37

STE/TT/Falcon (>=640x400)

Comme ProgList, FLOH est un utilitaire qui charge les fichiers LST (listes de fichiers téléchargeables) du réseau allemand Maus et permet un classement par genre, machine, etc. Utile donc à ceux qui se connectent sur les BBS allemands.

Programme et doc en allemand.

/COMMS/TERMINAL/FLOH137.TOS

▼▼▼▼▼

✓ ProgList 1.15

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

ProgList, qui fonctionne en ACC ou en PRG, est un petit utilitaire très pratique pour qui se connecte sur le réseau BBS allemand MAUS. Il permet de gérer, de trier les fichiers LST uploadés (listes des nouveaux sharewares), de sélectionner et de sauver dans un nouveau fichier les sharewares qui vous intéressent. Une mini base de données bien utile à ceux qui sont concernés. Supporte maintenant le tirer-poser par protocole AV. Aide en ligne sous ST-Guide.

Shareware allemand.

/COMMS/BBS/PROGL115.TOS

Réf. : ST1563

Téléchargez tous les softs !!!

par Minitel :

3615 STMAG

Le kit de téléchargement comportant un *câble* et le logiciel *Sapristi* coûte **95F** port compris, *Sapristi seul* : **15F** port compris

A propos de Shareware: C'est un contrat moral qui vous lie avec un auteur pour utiliser son logiciel. Si vous l'avez installé de façon définitive sur votre ordinateur, vous devez alors le rémunérer. Ne l'oubliez pas !

Graphisme

✓ Focus 3D démo 1.23
STE/TT/Falcon 1 Mo
Démo plutôt que shareware, ce programme vous permet de créer des stéréogrammes à partir d'images et de textures. Joliment réalisé, en versions avec et sans coprocesseur.
Programme en allemand.

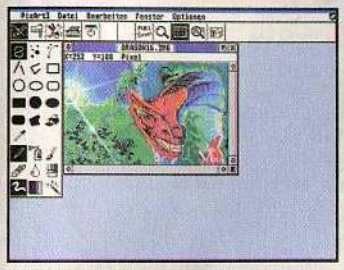
/GRAPH/FOCUS_3D.TOS

▼▼▼▼▼

✓ RSC français Kandinsky 2.01
STF/STE/TT/Falcon
Kandinsky est un joli programme, mais rarement en version anglaise. Voici une traduction française du RSC qui en aidera beaucoup à redécouvrir ce programme.

/GRAPH/UTILS/KANDFRSC.TOS

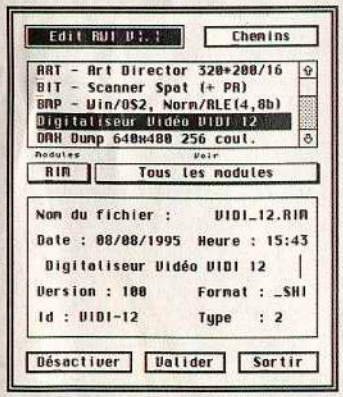
▼▼▼▼▼



✓ Pixart Démo 3.01
STF/STE/TT/Falcon
Démo de Pixart 3. Look 3D, déformation de blocs, y compris en projection sur grilles éditables, palette de fonctions, utilisation de GDOS et Speedo, images du monochrome au true color, en bref un bon programme de dessin.
Logiciel en allemand.

/GRAPH/DESSIN/PIXART3D.TOS

Réf. : ST1564



✓ Parx RIM & WIM
STE/TT/Falcon
Les fichiers RIM et WIM sont des pilotes d'importation et d'exportation pour les logiciels Parx (D2M, par exemple). Dans cette archive, vous trouverez 46 drivers RIM et 20 drivers WIM, ainsi qu'un gestionnaire qui permet d'en modifier certains attributs, et surtout de les rendre actifs ou inactifs.
Produit français librement distribué.

/GRAPH/UTILS/PARXWRIM.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Outline Art 3 démo
STF/STE/TT/Falcon
Version de démonstration d'Outline 3 de DMC, qui reste un des géants en matière de graphisme vectoriel.
Programme et doc en allemand.

/GRAPH/UTILS/OLINE3_0.TOS

Réf. : ST1565

Jeux

✓ Itosho
STE/Falcon (Coul)
Il y a déjà des niveaux pour Substation (la version non démo, bien entendu), dont celui-ci. Les indications d'installation sont en anglais. C'est très simple à installer, de toute façon.

/JEUX/ACTION/ITOSHO.TOS

▼▼▼▼▼

✓ MidiWiz 1.1g
STF/STE/TT/Falcon (Coul)
Nouvelle version 1.1g de MidiWiz, jeu ressemblant à World Conquest ou Civilization, mais qui peut se jouer seul ou jusqu'à six joueurs connectés par MIDI (ou encore à deux joueurs connectés par Nul Modem). Il fonctionne sur toutes machines en 320x200 16 couleurs. C'est pas mal du tout: création d'armées, économie et production des villes, réalisation d'inventions, découverte progressive du territoire, etc.
La doc est en allemand, mais le jeu est en anglais.

/JEUX/REFLEXIO/MIDWZ11G.TOS

Réf. : ST1566

✓ Sokoban
STE/Falcon (Coul)
Une nouvelle adaptation de Sokoban (édition Bobby the Hippie Ghost) avec de nouveaux graphismes et quelques nouvelles fonctions. Les règles sont toujours les mêmes : pousser des caisses de façon à les emmener toutes à destination sans jamais se retrouver coincé.

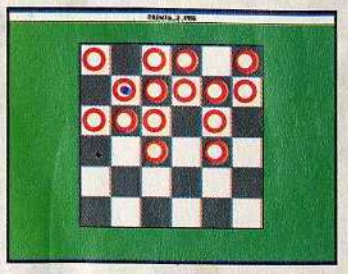
/JEUX/REFLEXIO/SOKOBAN.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Tautology II 2.2
Falcon 4 Mo (Coul)
Tautology II est un jeu en shareware se rapprochant de Match It. Il ne tourne que sur Falcon, en VGA ou RGB, avec 4 Mo de mémoire et peut se jouer au clavier, à la souris, au joystick ou au pad Jaguar. Plusieurs jeux de pièces sont disponibles, dont les pièces traditionnelles de Shanghaï.
Programme et doc en anglais.

/JEUX/REFLEXIO/TAUTLO22.TOS

▼▼▼▼▼



✓ TrenteSix 1.0
STF/STE/TT/Falcon (Ttes Rés.)
Ce petit freeware de Philippe Galmel n'a pas d'autre objet que de vous confronter au fameux casse-tête qui consiste à déplacer un cavalier de façon à parcourir toutes les cases d'un échiquier sans jamais repasser par une case déjà visitée. Un bon challenge (je n'ai pas encore trouvé mais je n'ai pas dit mon dernier mot) réalisé de façon efficace.
Programme en français.

/JEUX/REFLEXIO/TRENT6_1.TOS

▼▼▼▼▼

✓ CD Player 1.3b
STE/TT/Falcon
Dernière version du player de CD audio sur CDROM d'Alexander Clauss, l'auteur d'OCR. En plus de fonctions avancées (entrée des titres, auteur), il permet d'exporter les données sonores par le bus SCSI. Il utilise Metados (avec drivers supportant les commandes audio, comme ceux de CD Tools). Belle interface, et un logiciel qui comble un manque. Mais attention ! Si votre lecteur ne dispose pas des commandes audio nécessaires, l'enregistrement ne fonctionnera pas.
Programme et doc en allemand et anglais.

/MUSIQUE/CDPLR13B.TOS

Réf. : ST1567

✓ Square Off
STE/TT/Falcon 1 Mo (Coul)
Nouvelle adaptation de Tetris en shareware, par Dave Munsie, avec des graphismes très soignés, des sons sympas, des pages de présentation et d'option dignes de logiciels commerciaux... On peut jouer à un ou deux, en mode normal ou arcade, au joystick ou au clavier. Deux mégas sont recommandés pour éviter la longueur des chargements continuels (toutes les données sont alors chargées au démarrage). Ceux qui n'ont qu'un méga auront intérêt à posséder un disque dur.
Programme et doc en anglais.

/JEUX/REFLEXIO/SQUAROFF.TOS

Réf. : ST1568

Musique

✓ MegaPlayer 1.12
Falcon
MegaPlayer est un player de modules soundtracker fonctionnant exclusivement sur Falcon. Il accepte les MOD, mais aussi d'autres formats comme, par exemple, l'OKT

Bon de commande

Conditions de vente:
50 F la disquette / 200 F les 5 disquettes / 500 F les 15 disquettes.
Attention!
En cas de références comportant plusieurs disquettes (=1, =2,etc), vous devez obligatoirement multiplier 50 F par le nombre de disquettes.

Références (par ordre croissant SVP)							Titres ou descriptions	Prix
S	T	X	X	X	X	X	EXEMPLE	XX F
STMAG N°100							Frais de port	15 F
							Total	

Nous vous rappelons que la quasi totalité des produits du domaine public n'est pas traduite.
Les produits disponibles en français sont indiqués à chaque fois.

d'Amiga, le 669, l'XM et le MTM du PC et le format Digital Tracker. Il supporte les modules compactés en divers formats et utilise le DSP pour produire un son stéréo (49kHz-16 bits). Il supporte enfin le drag'n'drop et ne semble pas limité par le nombre de voies.
Programme et doc en anglais et français.

/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/MGPL-112.TOS

Réf. : ST1550

Utilitaires

✓ Atari Explorer Online 0407
STF/STE/TT/Falcon
Dernier numéro d'Atari Explorer Online, journal entièrement consacré à l'univers Atari et en anglais. Les articles traitent de tous les sujets : la Jaguar, les conférences publiques sur Genie (un réseau américain), actualités sur les domaines publics d'internet et de Compuserve.

/UTILS/DIVERS/AEO_0407.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Atari Explorer Online 0408
STF/STE/TT/Falcon
Dernier numéro d'Atari Explorer Online, journal entièrement consacré à l'univers Atari et en anglais. Les articles traitent de tous les sujets : la Jaguar, les conférences publiques sur Genie (un réseau américain), actualités sur les domaines publics d'internet et de Compuserve.

/UTILS/DIVERS/AEO_0408.TOS

▼▼▼▼▼

✓ ST Report 1138
STF/STE/TT/Falcon/MM
Encore un magazine électronique, abordant toutes les infos glanées dans le monde Atari.

/UTILS/DIVERS/STR1138.TOS

Réf. : ST1570

✓ Easy-PGP 0.90
STF/STE/TT/Falcon
Voici, en anglais, la nouvelle version d'un bon shell pour un produit dont le droit d'utilisation est très controversé, tant aux Etats-Unis que dans le reste du monde. PGP (Pretty Good Privacy) est en effet un utilitaire de cryptage de fichiers très efficace et décliné sur diverses plates-formes. Pas simple à utiliser toutefois, c'est pourquoi certains auteurs de sharewares ont réalisés des shells comme celui-ci.
Programme et doc en anglais. Aide ST-Guide.

/UTILS/DIVERS/EZPGP090.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Pretty Good Privacy 2.62i
STF/STE/TT/Falcon
Dernière version de Pretty Good Privacy, système de cryptage de fichiers utilisant deux clés, une clé secrète et une clé publique. Vous partagez une clé publique avec un ou plusieurs users. Et chacun devra utiliser sa clé secrète pour activer la clé publique et crypter ou décrypter. L'idéal pour se communiquer des sources ou des bêta à travers les réseaux. C'est très efficace et puissant.
C'est allemand, mais programme et doc en anglais.

/UTILS/DISK/PGP262IB.TOS

Réf. : ST1552

✓ NoDesktop 3.04E
STE/TT/Falcon 2 Mo (>=640x400)
NoDesktop est un excellent bureau alternatif, superbe en VGA à partir de 16 couleurs. Il propose beaucoup de fonctions avancées entièrement configurables permettant à chacun de personnaliser son environnement, des couleurs et de la 3D... Compatible Magic et Multitos, il offre un certain nombre d'utilitaires, dont un CLI permettant l'accès aux fonctions Unix. Ne peut fonctionner sans NoSystem (NSYS104E.TOS).
Disque dur obligatoire, évidemment.
Programme et doc en anglais.

/UTILS/SYSTEM/NDSK304E.TOS

Réf. : ST1572

✓ NoSystem 1.04E
STE/TT/Falcon (>=640x400)
NoSystem est la partie système dont a besoin NoDesktop pour fonctionner. NoDesktop est disponible en version 3.04 anglaise sous le nom NDSK304E.TOS.
Programme et doc en anglais.

/UTILS/SYSTEM/NSYS104E.TOS

▼▼▼▼▼

✓ XBoot démo 3.10
STF/STE/TT/Falcon
Enfin une version de démo d'XBoot. Comme c'est une démo, les sets ne sont pas modifiables, mais vous pouvez quand même utiliser pas mal de fonctions et vous faire une idée de la très grande qualité de ce programme qui permet de gérer des configurations de démarrage (ACC, AUTO, CPX, Desktop et Newdesk, Assign.sys, liens entre PRG AUTO et ACC, etc.).
Programme et doc en allemand.

/UTILS/SYSTEM/XBOOT31D.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Geneva démo 004
STE/TT/Falcon
Pour ceux qui voudraient connaître la nouvelle version de Geneva, voici une version de démonstration. La version 004 supporte maintenant le kernel Mint (donc MintNet).
Version anglaise.

/UTILS/SYSTEM/GNVADEMO.TOS

Réf. : ST1573

✓ Geneva update 004
STE/TT/Falcon
Pour ceux qui disposent de Geneva, voici sa mise à jour. La version 004 supporte maintenant le kernel Mint (donc MintNet).
Version anglaise.

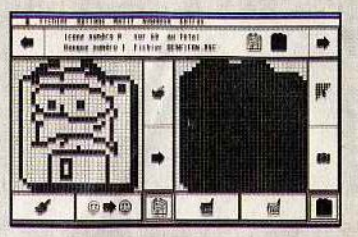
/UTILS/SYSTEM/GNVA004.TOS

Réf. : ST1574

✓ Diamond Edge Patch 2.04
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Tout simplement un patch de mise à jour pour Diamond Edge. Update la 2.0 (version originale, évidemment) en 2.04.

/UTILS/DISK/VIRUS/DE204PAT.TOS

▼▼▼▼▼



✓ Edicone II 2.0
STE/TT/Falcon (>=640x200)
Ce freeware fonctionne en haute et moyenne résolution ST. Il est destiné à éditer les icônes (uniquement) des fichiers DESKICON.RSC utilisés à partir du TOS 2.xx.
Programme et doc en français.

/UTILS/SYSTEM/EDICONE2.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Metados 2.6
STF/STE/TT/Falcon
Voici enfin un VRAI Metados 2.6 et non, comme l'an dernier, une 2.3 rebaptisée. C'est LE driver de CD-Rom, dans le domaine du shareware. Un indispensable.
Doc en anglais.

/UTILS/DISK/METADS26.TOS

▼▼▼▼▼

✓ ZControl 0.20a
STF/STE/TT/Falcon
ZControl est un panneau de contrôle alternatif. Il permet notamment d'ouvrir plusieurs CPX en même temps. Assez bien réalisée même si cette version est encore instable. L'auteur signale d'ailleurs que son accessoire n'est pas terminé.
C'est en allemand, mais la principale modification de cette 0.20a est d'ajouter une doc et une aide en ligne en anglais, en attendant la traduction du programme.

/UTILS/SYSTEM/ZCONT20A.TOS

Réf. : ST1575

✓ Estelem
STE/TT/Falcon
Cette nouvelle réalisation de Philippe Galmel va rendre plus d'un service à ceux qui veulent ouvrir un crédit et évaluer les conditions les plus intéressantes : il est toujours complexe de calculer le coût réel d'un crédit ou d'un emprunt, l'intérêt étant cumulé... Estelem fera cela pour vous, cela vous fera faire des économies de paracétamol.
Freeware français.

/UTILS/DIVERS/ESTELEM.TOS

▼▼▼▼▼

✓ GEMHexEd 1.0
STF/STE/TT/Falcon
Basé sur XXEd, Ce freeware est un éditeur de secteurs muni de fonctions intéressantes (écriture en recouvrement ou insertion, recherche-remplacement...). Il permet d'entrer

Bon de commande

Nom

Prénom

Adresse

Code Postal

Ville

Pays

Ci-joint mon règlement par :

❑ Chèque ❑ Mandat

à l'ordre de :

DISKIMAGE

135, rue du Faubourg Saint-Denis - 75010 Paris

❑ Carte Bleue

N° Carte :

Date expiration :

Signature obligatoire :

manque la page de couverture de dos

manque la page de couverture de dos